



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de la
Arqueología. Una propuesta para 4º de Educación Primaria.

Autor/es

LETICIA SÁENZ GALILEA

Director/es

DIEGO ITURRIAGA BARCO

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2018-19



La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de la Arqueología. Una propuesta para 4º de Educación Primaria., de LETICIA SÁENZ GALILEA (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.



TRABAJO FIN DE GRADO

Título

**La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de la Arqueología.
Una propuesta para 4º de Educación Primaria.**

Autor

Leticia Sáenz Galilea

Tutor/es

Diego Iturriaga Barco

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19

RESUMEN

La didáctica de las Ciencias Sociales ha sufrido varios cambios conforme ha evolucionado el sistema educativo español. Además, las metodologías utilizadas han ido mejorando con los años, pasando desde una enseñanza memorística en la que el centro del proceso enseñanza-aprendizaje es el docente, hasta una enseñanza en la que el centro es el estudiante. No obstante, tras haber realizado varias encuestas a alumnos y exalumnos de Educación Primaria, la opinión de muchos de ellos se centra en afirmar que la Historia no les parece interesante, es decir, no es una asignatura que les guste ya sea por falta de actividades motivadoras, repetición constante de los contenidos o el uso exclusivo del libro de texto. En definitiva, falta de motivación e interés en el aula. Por ello, presentamos una propuesta de intervención que se centra en convertir el aula en una simulación de un yacimiento arqueológico para que los alumnos encuentren los contenidos del tema del Imperio romano, de forma que los hallazgos y el estudio de los mismos conformen las bases del temario. Con estas actividades se fomenta el trabajo cooperativo entre compañeros, la motivación de los alumnos, su afán de investigar, conocer nuevos conceptos y el aprendizaje por descubrimiento, mientras disfrutan del proceso de una prospección arqueológica. Por otro lado, para explicar los contenidos del temario de Ciencias Sociales, en concreto el bloque IV. Las huellas del tiempo, es de vital importancia comentar las fuentes de información y el patrimonio cultural que tiene una región. La Rioja es rica por su patrimonio cultural y contiene yacimientos arqueológicos relacionados con la época romana, actualmente no disponibles para la apertura a las visitas escolares, por lo que el papel del docente es acercar esta información a los alumnos. Por este motivo, el Museo de La Rioja es un lugar idóneo para ampliar su conocimiento sobre la cultura romana en nuestra Comunidad Autónoma.

Palabras clave: Educación Primaria, Historia, Arqueología, patrimonio cultural, Imperio Romano.

ABSTRACT

The didactics of the Social Sciences: History has undergone several changes as the Spanish Education System has evolved. In addition, the methodologies used have been improving over the years, from a teaching rote in which the center of the teaching-learning process is the teacher, to a teaching in which the center is the student. However, after having conducted several surveys of students and ex student of Primary Education, the opinion of many of them is focused on affirming that History does not seem interesting, that is, it is not a subject that they like either due to lack of activities motivating, constant repetition of content, exclusive use of the textbook. In short, lack of motivation and interest in the classroom. Therefore, we present an intervention proposal that focuses on converting the classroom into a simulation of an archaeological site for students to find the contents of the Roman Empire theme, so that the findings and the study of them conform the bases of the agenda. These activities encourage cooperative work among peers, motivation of students, their desire to investigate, learn new concepts and learning by discovery, while enjoying the process of an archaeological prospecting. On the other hand, to explain the contents of the Social Sciences, which refers to the fourth topic “The traces of time”, it is of vital importance to comment on the sources of information and the Cultural Heritage of a region. La Rioja is rich for its cultural heritage and contains archaeological sites related to the roman era, currently not available for opening to school visits, so the role of the teacher is to bring this information to students. For this reason, the Museum of La Rioja is an ideal place to expand their knowledge about roman culture in our Autonomous Community.

Keywords: Primary Education, History, Archeology, cultural heritage, Roman Empire.

ÍNDICE

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | INTRODUCCIÓN..... | 6 |
| 2. | OBJETIVOS..... | 9 |
| 2.1 | OBJETIVO GENERAL..... | 9 |
| 2.2 | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 9 |
| 3. | MARCO TEÓRICO | 10 |
| 3.1 | DIFICULTADES PARA APRENDER EL FACTOR TEMPORAL. TIEMPO HISTÓRICO Y TIEMPO CRONOLÓGICO | 10 |
| 3.2 | ORGANIZACIÓN MENTAL DEL INTELECTO | 12 |
| 3.3 | PREDISPOSICIÓN DEL ALUMNADO | 14 |
| 3.4 | PREDISPOSICIÓN DEL DOCENTE | 16 |
| 3.5 | JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO EN LAS CIENCIAS SOCIALES..... | 18 |
| 3.6 | ARQUEOLOGÍA COMO FUENTE DE INFORMACIÓN EN EL AULA | 20 |
| 4. | DESARROLLO..... | 23 |
| 4.1 | ESTUDIO SOBRE LAS OPINIONES DE ESTUDIANTES EN CUANTO A LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES: HISTORIA | 23 |
| 4.2 | PROPUESTA DE INTERVENCIÓN | 27 |
| 4.2.1 | Presentación del Proyecto..... | 27 |
| 4.2.2 | Población..... | 28 |
| 4.2.3 | Cronograma y temporalización..... | 29 |
| 4.2.4 | Objetivos de la iniciativa | 31 |
| 4.2.5 | Metodología | 31 |
| 4.2.6 | Diseño..... | 33 |
| 4.2.7 | Recursos humanos y materiales | 37 |
| 4.2.8 | Evaluación..... | 38 |
| 5. | CONCLUSIÓN..... | 39 |
| 6. | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 41 |
| 6.1 | REFERENCIAS CITADAS EN EL TRABAJO | 41 |
| 6.2 | PÁGINAS WEB UTILIZADAS..... | 44 |
| 7. | ANEXOS | 44 |
| | ANEXO 1. ENCUESTAS DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y JÓVENES UNIVERSITARIOS..... | 45 |
| | ANEXO 2. SIMULACIÓN DEL YACIMIENTO FUERA DEL AULA | 50 |

| | |
|---|-----------|
| ANEXO 3. EVALUACIÓN INICIAL | 51 |
| ANEXO 4. INFORMACIÓN SOBRE <i>CLASSDOJO</i> | 53 |
| ANEXO 5. VISITA AL MUSEO DE LA RIOJA | 55 |
| ANEXO 6. EXAMEN..... | 56 |
| ANEXO 7. IMAGEN DE DIOS ROMANOS | 57 |
| ANEXO 7. SIMULACIÓN DE CUADERNO DE CAMPO | 58 |
| ANEXO 8. FICHAS CON PREGUNTAS GUÍA | 59 |
| ANEXO 7. FIGURA DE LA CONQUISTA DEL IMPERIO ROMANO (elaboración propia) | 60 |
| ANEXO 8. SIMULACIÓN DE YACIMIENTO EN EL AULA..... | 61 |
| ANEXO 9. FIGURA DEL ACUEDUCTO (elaboración propia) | 62 |
| ANEXO 10. FIGURA DEL TEMPLO (elaboración propia) | 62 |
| ANEXO 11. ESQUEMA DE DIOS ROMANOS..... | 63 |
| ANEXO 12. FIGURA DE LA CONQUISTA DEL IMPERIO ROMANO POR EL MEDITERRÁNEO (elaboración propia) | 63 |
| ANEXO 13. FIGURA DE LA CONQUISTA DE HISPANIA (elaboración propia) | 64 |
| ANEXO 15. IMÁGENES LEGIONARIOS, CARTAGINESES Y BANDERA ROMANA | 65 |
| ANEXO 16. DIBUJO DE UNA CIUDAD Y SUS PARTES | 66 |
| ANEXO 17. DIBUJO CASA DE CAMPO Y SUS PARTES..... | 66 |
| ANEXO 18. DIBUJOS <i>DOMUS</i> E <i>INSULAE</i> | 67 |
| ANEXO 19. TEXTOS QUE ACOMPAÑAN A ALGUNAS ACTIVIDADES..... | 68 |
| ANEXO 20. RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DEL CUADERNO DE CAMPO...71 | |
| ANEXO 21. RÚBRICA PARA LA CORRECCION DE LA ACTITUD DEL ESTUDIANTE | 72 |

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo fin de grado se centra en aportar una nueva visión a la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, en concreto al bloque IV. Las huellas del tiempo. Muchas personas coinciden en que la Historia es o era una de las asignaturas que más problemas les causaban, ya sea por la cantidad de fechas y datos que debían estudiar o la dificultad para abstraerse a una época determinada. Esto puede deberse a la falta de motivación que, generación tras generación, ha ido agravando el problema en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura.

Como sabemos, durante la dictadura de Franco y posterior a esta, la metodología utilizada era memorística, ensalzaba el nacionalismo ante cualquier otro régimen y, ante todo, se basaba en un medio de difusión de la ideología del momento.

Posteriormente, se realizaron varias reformas educativas. Vamos a realizar un breve recorrido por ellas para conocer la evolución de la asignatura:

- Ley General de Educación (1970), en la que se establecen los trabajos de campo. El alumno debe estudiar su realidad más cercana.
- Los Programas Renovados (1980), se utilizan medios de observación directa (excursiones) y medios de observación indirecta (fotografías). Además, el aprendizaje del alumnado se realiza en círculos concéntricos que parten de una realidad más cercana.
- Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (1990), el medio es el eje vertebrador del currículo escolar y las Ciencias Sociales están unidas a las Ciencias Naturales.
- Ley Orgánica de Educación (2006), los profesores presentan a los alumnos problemas del día a día con el objetivo de formarlos para la vida.
- Ley de Mejora de la Calidad Educativa (2013), realiza cambios a la ley anterior y separa las CCSS de las Ciencias Naturales, dándoles una mayor importancia.

Tras casi 40 años de reformas educativas, en las cuales la metodología de esta asignatura ha ido mejorando, nos seguimos encontrando con problemas en la motivación de nuestros alumnos.

Por otro lado, no podemos asegurar este hecho sin hacer un estudio exhaustivo sobre la opinión de las personas que han cursado alguna vez esta asignatura. De esta forma realizaremos un estudio centrándonos en alumnos de 4º de Educación Primaria y jóvenes de entre 18-22 años. Las preguntas que se planteaban tienen los siguientes propósitos:

- Conocer su opinión personal sobre las Ciencias Sociales en Educación Primaria;
- Tener en cuenta cuál ha sido el detonante de esta opinión sobre la asignatura, es decir, por qué motivo la asignatura no se encuentra entre sus favoritas.
- Interpretar su punto de vista para poder modificar algún aspecto en las clases de Ciencias Sociales.
- Saber qué otros métodos utilizarían en el aula para mejorar la motivación de actividades y explicaciones.
- Valorar sus conocimientos sobre la arqueología y si les parecería recurso motivador en el aula.

Las encuestas están diseñadas acorde a la edad de los sujetos. De tal manera que los alumnos de Educación Primaria nos darán su visión de los métodos actuales en la enseñanza de esta materia; mientras que los jóvenes de 18-22 años nos aportarán una visión de cómo era la metodología de enseñanza-aprendizaje cuando cursaban esta asignatura.

Por lo tanto, el objetivo principal de este trabajo se centra, además de conocer por qué el área de Ciencias Sociales es tan poco valorada por los estudiantes, en proponer una nueva técnica de enseñanza-aprendizaje para esta asignatura.

¿Cómo podemos cambiar esta realidad? En un primer plano, debemos tener en cuenta que esta situación no es, exclusivamente, problema de los contenidos y su nivel de dificultad, sino que la actitud y motivación del alumnado es un hándicap. Con lo cual, si conseguimos que los alumnos no pierdan la motivación y tengan interés por la asignatura, llegaremos a profundizar en los contenidos de las Ciencias Sociales. Además, ellos conseguirán asentar determinados conceptos que son realmente importantes sin ninguna dificultad.

¿Qué cambios se proponen en este trabajo fin de grado? Para conseguir lo anterior, nos centraremos en un curso determinado, un tema determinado del currículo de la comunidad

autónoma de La Rioja y realizaremos una Propuesta de Intervención que presente metodologías y actividades distintas a las actuales.

Para llegar a aprendizajes significativos en esta asignatura, los alumnos deben comprender los contenidos. Entender los contenidos no es lo mismo que memorizarlos, es decir, no conseguimos que una persona asiente en su conocimiento determinada información si la técnica que ha utilizado es la memorística, ya que esta información se almacenaría en la memoria a corto por lo que no conseguimos un aprendizaje completo. No obstante, para no conseguir este resultado, el docente debe diseñar actividades y hacer uso de metodologías que favorezcan la motivación del estudiante para promover un aprendizaje significativo.

Y en general, ¿cómo podemos llamar la atención de los alumnos para fomentar la motivación en el aula? Convirtiendo nuestro espacio en la clase en una simulación de un yacimiento arqueológico. De esta forma, la esencia de la Historia reside en el aula y nuestros alumnos pueden descubrir los contenidos a medida que prospeccionan el yacimiento. Ellos son los encargados de construir su conocimiento sobre el Imperio romano, con la ayuda del docente, mientras se divierten descubriendo nuevos hallazgos sobre esta civilización.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar una propuesta de intervención en el aula de 5º de Educación Primaria, teniendo como eje vertebral la Arqueología, para explicar el Imperio romano.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Introducir a los alumnos en el ámbito de la Arqueología.
- Descubrir los contenidos de la unidad gracias a la prospección de un yacimiento arqueológico.
- Conseguir que los alumnos ordenen cronológicamente los hechos transcurridos durante la conquista del Imperio romano.
- Clasificar el legado cultural romano en los siguientes grupos: arquitectura, cultura, idioma, religión, sociedad.
- Utilizar *ClassDojo* como herramienta para controlar la conducta e introducir transversalmente contenidos de la unidad.
- Valorar el patrimonio cultural (yacimientos y museos) como fuente de información.
- Crear una nueva herramienta de estudio: los cuadernos de campo.
- Fomentar la creatividad y motivación del alumnado utilizando diferentes técnicas para llegar a formar su conocimiento.
- Desarrollar sus habilidades sociales para favorecer el trabajo cooperativo.

3.MARCO TEÓRICO

3.1 DIFICULTADES PARA APRENDER EL FACTOR TEMPORAL. TIEMPO HISTÓRICO Y TIEMPO CRONOLÓGICO

El alumno (nos referimos con alumnos en general, al género masculino y femenino) de Educación Primaria presenta una serie de dificultades para comprender todos los contenidos que, por ley, deben adquirir. Este hecho se debe a que, posiblemente, no son lo suficientemente maduros y su desarrollo cognitivo no está preparado para hacer frente a estos conceptos.

Uno de los principales hándicaps al que deben hacer frente es el tiempo histórico. Sin embargo, ¿sabemos a qué nos referimos con tiempo histórico?, ¿podemos confundirlo con tiempo cronológico? Estos dos conceptos de tiempo son fundamentales para conseguir que nuestros alumnos tengan una base resistente y puedan formar con más facilidad redes que conecten los contenidos que vean en las unidades de los temas con el espacio y el tiempo en el que se desarrollan.

Según Braudel (1968) podemos distinguir tres tipos de tiempos: corto, medio y de larga duración. Además, nos ejemplifica cada tiempo para que comprendamos mejor su duración. El tiempo corto es el del periodista. Mientras que el tiempo medio y largo es del historiador. Es en este tiempo donde se pueden realizar comparaciones con otras civilizaciones y características de las sociedades.

Una idea que se debe destacar es que, según el mismo autor (1968) los hechos que se gestan hoy han sido consecuencia de las acciones pasadas. De esta forma subrayamos la importancia del tiempo de larga duración ya que es gracias a él por lo que conocemos la relación de causa-consecuencia.

Para la propuesta didáctica, que vamos a presentar en este Trabajo fin de Grado, es de gran utilidad y complejidad ya que, referirnos al tiempo de larga duración, requiere un ejercicio de abstracción temporal por parte del alumno debido a que nuestros contenidos a desarrollar se dan en la Edad Antigua (Imperio Romano).

Otros autores tienen su propia visión de tiempo histórico. Así pues, según Trepát y Comes (1998) el tiempo histórico se refiere a las modificaciones, movimientos y cambios que se dan en una sociedad a lo largo de un periodo determinado de tiempo. De ahí que formemos eras y/o edades. Esta definición de tiempo histórico es muy útil ya que podemos dosificar la historia y sus grandes acontecimientos en periodos.

Por otro lado, el tiempo cronológico según Díaz (2016) se corresponde al estudio exclusivo de fechas en las que se desarrollan acontecimientos que son de vital importancia. Posteriormente señala que “se ha partido de unas dataciones cronológicas en la enseñanza del tiempo en las ciencias sociales”. Tal y como afirma, esta metodología “es básica para la comprensión de los hechos históricos, si lo que pretendemos es que los diferentes acontecimientos estudiados adquieran un sentido propio enmarcado a una época social” (Díaz, 2016, p 46).

En resumen, podemos decir que el tiempo histórico se basa en los hechos que ocurren en momento determinado. Mientras que el tiempo cronológico se centra en señalar cuándo se dio lugar ese espacio de tiempo en el que se desarrolla la acción.

Una vez distinguido los dos tipos de tiempo y qué información presentan al alumno, debemos elegir cuál es el más indicado para nuestra aula-clase. Esta elección dependerá del curso al que nos dirijamos y de la capacidad cognoscitiva del alumnado, así como de sus necesidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el artículo de María Díaz Villafañez (2016) *El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la Educación Primaria*, afirma que el niño a lo largo de su vida va aprendiendo nuevas fórmulas de referirse al tiempo. Así pues, la temporalidad y secuenciación de los sucesos lo adquieren desde una edad muy temprana, por lo que se debe promover una enseñanza (primero global y después enfocada en determinados periodos de la historia) desde los primeros cursos de Educación Primaria e Infantil. De este modo el tiempo histórico y cronológico son mezclados para conseguir una construcción de conocimientos más completa, es decir, no solo saber cuándo ocurrió un hecho, sino también cuáles fueron sus causas-consecuencias y qué ocurrió. Algunas de sus actividades están enfocadas a realizar líneas del tiempo cronológicas, en las que brevemente se expliquen los hechos.

3.2 ORGANIZACIÓN MENTAL DEL INTELECTO

Muchos autores han ocupado su tiempo estudiando la organización y evolución mental del intelecto, en concreto de los niños de Educación Infantil y Primaria. Uno de estos autores, dentro de los más reconocidos, es Piaget (1982) que organiza el orden en el que el niño adquiere los conceptos temporales en etapas. Estas son:

- Estadio sensoriomotor (0-2 años). El niño no posee los conocimientos necesarios para comprender el orden temporal. Su vida se rige por sus ritmos biológicos.
- Estado preoperacional (2-7 años). Adquiere pensamientos con orden temporal relacionados con su vivencia.
- Estadio de las operaciones concretas del pensamiento (7-11/12 años). Adquiere el conocimiento de tiempo y puede ampliar su conocimiento haciendo uso de experiencias ajenas. Sin embargo, para el estudio de la Historia no debemos olvidar relacionar los hechos que queramos impartir con la realidad del alumno, de manera que pueda crear una conexión con lo que ya conoce.

Según lo que apunta Piaget el niño a la edad de 7-12 años sería incapaz de realizar un ejercicio de abstracción tan grande como para comprender los conceptos de la Edad Antigua que acaban en el 476 d.C. con la caída del Imperio romano (hace 1543 años). No obstante para que un alumno de 4º de Educación Primaria (9 años) llegue a comprender el contenido que aborda la Ley de Educación, necesitaría una conexión/referencia constante a la actualidad, además de comparar continuamente ambas civilizaciones (la actual y la del Imperio Romano).

No todos los autores opinan como Piaget. En el caso de Calvani (1988) afirma: “En lo que se refiere a las competencias temporales, parece que se puede afirmar que la mayoría del alumnado alrededor de los 12 años puede conocer perfectamente periodizaciones de subetapas históricas del estilo “los romanos”, “la reconquista”...” (p. 258). Además, este autor defiende que el problema no reside en la capacidad cognitiva del alumno sino en cómo se enseñan estos contenidos, es decir, las metodologías y técnicas de enseñanza-aprendizaje.

Otro aspecto que se debe tener en cuenta a la hora de programar actividades en torno a un tema y un grupo de alumnos es la atención a la diversidad. La organización mental del individuo no se desarrolla de igual manera en un niño y en otro. Esto se debe a que el proceso madurativo y el desarrollo mental del niño varían y no están relacionadas con la

edad, es decir, cada alumno tiene un ritmo de aprendizaje. Por lo tanto, la función del docente tiene dos vertientes principales: motivar al alumnado y lograr un aprendizaje significativo.

¿Con qué necesidades educativas nos podemos topar? Durante su profesión, el docente puede encontrarse con diferentes tipos de necesidades educativas en sus alumnos. Según la web de Educación del Gobierno de Canarias (2019) podemos encontrar dos tipos de necesidades educativas en nuestros alumnos. Estos tipos son:

Tabla 1.

Tipos de Necesidades Educativas. Elaboración propia a partir de la web de Educación del Gobierno de Canarias.

| Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) | Necesidades Educativas Especiales (NEE) |
|---|---|
| <p>Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA);</p> <p>Trastornos por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH);</p> <p>Especiales Condiciones Personales o de Historia Escolar (ECOPHE);</p> <p>Incorporación Tardía al Sistema Educativo (INTARSE);</p> <p>Altas Capacidades Intelectuales (ALCAIN);</p> <p>Dificultades en el ámbito de la comunicación y el lenguaje.</p> | <p>Algunos de los casos son Trastorno del espectro autista (TEA);</p> <p>Trastorno Grave de Conducta (TGC).</p> |

La página web del Gobierno de España ofrece información del porcentaje de alumnos con Necesidades Educativas Especiales que son atendidos en los centros ordinarios. No solo se puede acceder a esa información, sino que el portal del de Educación del Gobierno de España abre un gran abanico de las Necesidades Educativas Especiales más comunes (asociadas a discapacidad o trastornos graves) según edad, sexo, Comunidad Autónoma y nivel de estudios (Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria...).

Gracias a esta información se conoce que el porcentaje de alumnos con Necesidades Educativas Especiales en La Rioja, en el curso 2016/2017 es de 3,6%. Siendo esto que 36 niños de 1000 tienen una necesidad que debe ser tratada y solventada de la mejor manera posible por el docente.

Mientras que en el curso 2013/2014 el porcentaje de alumnos con Necesidades Educativas Especiales en La Rioja era de 2,9%. Es decir 29 alumnos de 1000 tienen una necesidad que debe ser solventada por el docente. Como vemos, el porcentaje de alumnos con NEE va aumentando conforme pasan los años.

Por lo tanto, debe tener en cuenta diferentes factores para conseguir que sus alumnos lleguen a formar todas las redes de contenidos necesarias en un curso determinado.

Arnaiz (2016) afirma: “Es un proceso en el que toda la comunidad educativa tiene que estar comprometida (profesores, padres, alumnos, autoridades...)” (p. 7). Por eso los docentes deben mantener una buena relación entre los compañeros y las familias de sus estudiantes. Además, su deber es llevar consigo una maleta completa con actividades, propuestas didácticas, metodologías, técnicas de enseñanza-aprendizaje que ayuden a este alumnado a interesarse por los contenidos que se imparten en el aula y mejorar sus capacidades.

3.3 PREDISPOSICIÓN DEL ALUMNADO

Tal como señala Zaragoza (2001) desde comienzos del siglo XXI a la mayoría de los alumnos no les gusta la clase de Historia. No les interesa el pasado, por lo tanto para conseguir aprobar la asignatura su actitud se fundamenta en “pasar” y asentir al profesor para que este vea que su alumno presenta buena actitud en el aula.

Esta visión tan negativa nos revela que el contexto de los alumnos ante las Ciencias Sociales está difuminado con tonos negros y grises, es decir, no les llama la atención en absoluto.

¿Es posible que los alumnos de Educación Primaria no tengan curiosidad por conocer más información sobre otras civilizaciones?, ¿es “culpa” exclusivamente de su actitud o las metodologías y técnicas de enseñanza-aprendizaje juegan un papel decisivo en el aula? Los niños siempre han presentado una curiosidad exquisita a la hora de realizar preguntas, sea la asignatura o tema que sea. Su curiosidad les lleva a imaginar preguntas que, posiblemente, un adulto no sería capaz de formular o plantearse.

Susana Klimavicius en su artículo *La curiosidad de los alumnos en las clases de ciencias biológicas* (2007), defiende que “el niño es curioso por naturaleza, su interés por lo que lo rodea lo moviliza a investigar. Manipula, explora, experimenta, está permanentemente formulando preguntas. Se hace necesario entonces, mantener encendida en el niño las luces de la curiosidad y el afán de saber” (p. 52).

Esta afirmación nos conduce irrevocablemente a la segunda pregunta planteada “¿Es “culpa” exclusivamente de su actitud o las metodologías y técnicas de enseñanza aprendizaje juegan un papel decisivo en el aula?”.

Como se ha señalado en el apartado 2.1 Dificultades para aprender el factor temporal. El tiempo histórico y tiempo cronológico, para el alumno de Educación Primaria los ejercicios de abstracción en el tiempo pueden llegar a ser complejos e incluso pesados. Supondríamos, entonces, que nos son capaces de imaginar una civilización de diversas características y costumbres. Sin embargo, si seguimos el planteamiento de Klimavicius, los alumnos de estas edades cuentan con una capacidad de imaginación y creatividad impensable para un adulto y tan valiosa que el docente debe seguir alimentando esa motivación.

Siguiendo el punto de reflexión de Prats, Santacana et al. (2011):

La historia proporciona en esta etapa de la vida un hábito y un apoyo clave para la imaginación; es evidente que la imaginación puede tener otros puntos de interés como, por ejemplo, el futuro o la ciencia ficción, pero solo la historia proporciona una base real [...] Que transporta a los niños a sus territorios y situaciones que despiertan su pleno interés. (p. 39).

Por lo tanto, esta afirmación desmonta la teoría de que los alumnos de Educación Primaria no están preparados para abordar contenidos que les exijan realizar un esfuerzo de abstracción temporal. Los niños son capaces de realizarlo, es más, desde que comienzan a comprender las palabras, realizan abstracciones temporales cada vez que escuchan narraciones literarias o dibujan.

Además, Prats, Santacana, et al. (2011) añaden que “para fomentar el desarrollo de la imaginación es importante introducir imágenes del pasado, explicar historias a partir de situaciones vividas, reales o imaginarias, jugar a juegos de interpretación de roles (*role playing*)...” (p. 39).

Sin embargo, no todos los alumnos presentan esta inclinación por asignaturas como Ciencias Sociales. Por lo tanto, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente debe distinguir, según Junco (2010), tres tipos de motivación:

1. Las motivaciones incidentales: provienen del medio exterior.
2. Las motivaciones provocadas: son desencadenadas por el arte del profesor y sus metodologías utilizadas en el contexto del aula.
3. Las motivaciones intencionales: resultado de la voluntad de los niños y su interés.

En resumen, si la predisposición de los estudiantes no corresponde a una motivación intencional, es decir, inherente a su persona, el docente tiene el deber estimular su curiosidad por medio de actividades que despierten su interés. El cerebro de los alumnos es como un gran puzzle, si una de sus piezas no se encuentra donde le corresponde, la función del profesor es colocarla en el lugar correspondiente para que el conjunto de piezas tengan sentido.

No hay un único motivo por el cual la predisposición del alumno es negativa o se encuentra ausente en el aula. Hay varios factores que afectan a su predisposición pero el deber del docente es potenciar las capacidades de cada uno de sus alumnos y convertir el aula en un espacio de aprendizaje cuyo eje vertebrador sea la creatividad y motivación.

3.4 PREDISPOSICIÓN DEL DOCENTE

La función del maestro no es solo transmitir los contenidos del libro de texto, sino que es el filtro que los contenidos atraviesan para llegar hasta los receptores. Esto quiere decir que su principal deber es modificar los contenidos para que los alumnos puedan comprenderlos. Además, de modificarlos es primordial que los presenten a sus estudiantes de manera atractiva.

¿Cómo se consigue esto? Utilizando recursos que no sean comunes en el aula de Educación Primaria. Afortunadamente la tecnología está evolucionando cada año más y esto permite que la información sea presentada de la forma más variada (vídeos, cómics, blogs, cuentos hechos a mano, virtualización de museos...). Para la asignatura de Ciencias Sociales es un gran avance ya que los alumnos no tienen que preguntarse “¿cómo sería la vida en...?”. Simplemente con clicar el ratón, pueden trasladarse al coliseo de Roma o al anfiteatro de Mérida.

Por lo tanto, el maestro debe ser quien les guíe a lo largo de su aprendizaje, debe ser ese “modelo a seguir” que alimente sus mentes de creatividad e imaginación. Sin embargo hay diferentes formas de alimentar las mentes de un alumno hambriento de conocimientos.

Según Junco (2010) las exposiciones de los maestros se valoran a raíz de dos aspectos, las cualidades del contenido y las estrategias instruccionales. Respecto a las cualidades del contenido, destacan:

- Facilidad de los contenidos y su modo de aplicarlos.
- Contenidos sorprendentes, novedosos y variados que despierten el interés del alumno y su curiosidad.

Por otro lado, en cuando a las estrategias instruccionales, subraya:

- Si el maestro presenta el contenido claro, sencillo y ordenado.
- Si genera una escucha activa del alumnado por medio de preguntas o comentarios que despierten el interés del discente.
- Si es capaz de producir el discurso en un tono desenfadado y alegre.

Además Junco (2010) destaca:

Además de exponer contenidos con el fin de facilitar el acceso y la comprensión de estos por parte de los estudiantes, el profesor ha de diseñar situaciones enriquecedoras en las que el aprendiz pueda desplegar su actividad de asimilación, dominio, crítica, creación. (p. 13).

No se puede dejar de lado que la mente de un niño no retiene todos los contenidos que se imparten durante el curso, así que un buen método es examinar qué conocen del tema antes de abordarlo, es decir, realizar un examen inicial para conocer de qué punto parten, cuánto y cómo debemos abordar.

Otras metodologías son por ejemplo, la que plantean Prats, Santacana, et al. (2011):

Para el maestro, tener una buena información histórica es indispensable, sin embargo, también es importante cómo enseñarla, una vía es el planteamiento de problemas y preguntas que faciliten la comprensión de los contenidos. Es primordial que en el alumno se desarrolle la habilidad de relacionar y problematizar. (p. 162).

Actualmente los niños son capaces de hacer uso de la tecnología desde que aprenden a relacionarse con el medio. Están acostumbrados al uso de tabletas o móviles, por lo que el docente debe encontrar algo diferente y novedoso para ellos. Posiblemente, con algunos contenidos de la ley, este proceso de busca y captura puede convertirse en una tarea ardua pero el resultado es del todo sorprendente.

3.5 JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Según Mauricio (2017):

El juego es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente, construyendo realidades, elaborando conflictos y sus posibles resoluciones. Las propuestas lúdicas podrían facilitar el encuentro entre estudiantes y los intereses escolares [...]. Cumple un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos. (p. 3).

Como se ha ido presentando anteriormente, el niño tiene una habilidad innata para imaginar situaciones. En estas situaciones toma el papel de “creador de su propio universo” cuyo componente principal es la imaginación. Desde principios del siglo XXI, se le ha dado más importancia a los gustos y preferencias de los alumnos como herramienta para llegar hasta ellos. De esta manera, se ha conseguido modificar el rol de estos durante las clases, de pasivo a activo.

Hay diversas opiniones sobre este tema. Muchas personas creen que jugar en el aula es una metodología con la que no se consigue ningún resultado, es decir, una pérdida de tiempo. Sin embargo, aquí hay varios razonamientos por los que considerar un buen método para las clases de cualquier tipo de asignatura.

Hervas (2008) afirma que:

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas, El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. (p. 11).

El juego puede utilizarse como técnica para llamar la atención del alumno para conseguir fortificar nuevos conocimientos en su mente. Además, el niño debe trabajar en grupo. Este requisito es tan necesario como imprescindible ya que el ser humano es un “animal” que necesita sentirse integrado en una comunidad. Tal es este sentimiento que, a partir de la Educación Primaria, los alumnos se verán inmersos en actividades cooperativas durante los siguientes años de su vida, por lo de es importante que desarrollen aquellas aptitudes que solamente se adquieren trabajando con otras personas.

Sin embargo, actualmente los alumnos son muy difíciles de sorprender. Por eso la gamificación presenta una nueva perspectiva sobre los juegos que se basa en juegos de roles y presentan nuevas situaciones relacionadas con los contenidos que se van a tratar en una unidad y cultivar su imaginación.

Tabla 2.

Elaboración propia sobre las diferencias entre Gamificación y Game based learning a partir de Perera (2016).

| Gamificación | <i>Game based learning</i> |
|---|--|
| La idea de incluir los mecanismos de los juegos a situaciones de aprendizaje. | La idea de usar los juegos para “enganchar” al alumno en una experiencia de aprendizaje. |
| Puntos de experiencia, logros, incentivos. | Experiencia hacia el Pensamiento crítico y Resolución de problemas. |
| Se suma para enriquecer la ambientación y la simulación para experimentar el aprendizaje. | Ambientación y simulación para experimentar el aprendizaje. |

Otros autores que están a favor del uso del juego en el aula como método de estudio son molina. R y Llorens, F (2014) que señalan:

Los estudiantes son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado. (p. 215).

En resumen, estas experiencias de aprendizaje consiguen que el estudiante interiorice los contenidos y que hagan suyo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos aspectos se tendrán en cuenta a la hora de programar las actividades para la propuesta de enseñanza de la Historia en Educación Primaria.

3.6 ARQUEOLOGÍA COMO FUENTE DE INFORMACIÓN EN EL AULA

El maestro de Educación Primaria no solo debe dominar los contenidos que han de trabajar en el aula para conseguir llegar al mínimo de contenidos explicados en un curso, sino que debe manejar con soltura las fuentes históricas.

¿A qué se debe esta exigencia? Contar los hechos que ocurren en una fecha indicada es, fundamentalmente, sencillo. Gracias a las editoriales y su creación “El Libro del Profesor”, el docente puede sentarse cómodamente en su silla y seguir los pasos que le marca este libro por excelencia. Pero, los alumnos no encuentran la motivación en las Ciencias Sociales, sus aprendizajes no son tan significativos si nos basamos en seguir los pasos de un libro de texto.

Las imágenes, textos, actividades prácticas, maquetas, museos, yacimientos, pueden formar una nueva metodología que llame la atención de los niños y remuevan su espíritu aventurero y curioso. A todo ello le denominamos “Fuentes Históricas”.

Las fuentes históricas constituyen la materia prima de la Historia. Comprenden todos los documentos, testimonios y objetos que nos transmiten una información significativa referente a los hechos que han tenido lugar, especialmente en el pasado [...] El historiador trabaja las fuentes históricas para obtener de ellas la mayor información posible [...] debe atender a su variedad, realizando una adecuada selección de las mismas. (González, Montaña, 2002).

Los alumnos deben conocer de dónde procede el conocimiento que, actualmente, conservamos sobre las civilizaciones que han poblado el planeta desde la aparición del ser humano hasta ahora. Asimismo, deben saber cómo manejar estos recursos e interpretarlos. Para ello, el docente tiene la responsabilidad de enseñarles todo lo necesario para promover este aprendizaje.

Prats y Santacana (2011) nos presentan su clasificación de fuentes primarias:

Tabla 3.

Elaboración propia de la clasificación de fuentes primarias.

| Tipo de fuente | Descripción |
|------------------------------|---|
| Fuentes materiales | Restos arqueológicos, edificios, caminos, instrumentos, vestidos, armas, monumentos y todo tipo de objetos variados de uso cotidiano (instrumentos de trabajo, de higiene, muebles, vestidos, etc.) son los que mayor significado cobran en el trabajo didáctico. |
| Fuentes escritas | Cartas, tratados, crónicas, documentos legales, etc. Son una de las bases más importantes sobre las que se construye la historia. Entre ellas están también las periodísticas: prensa, revistas y material gráfico. |
| Fuentes iconográficas | Grabados, cuadros, dibujos, etc. Son abundantes y el profesorado las tiene siempre a su alcance. Sin embargo, la mayoría de las veces las utilizamos como meras ilustraciones, sin entrar en el análisis de sus contenidos. |
| Fuentes orales | A menudo poco utilizadas y son, sin embargo, importantes para la historia reciente. |

Tras haber hecho un repaso de muchos proyectos y propuestas didácticas sobre nuevos métodos para la enseñanza de las Ciencias Sociales, podemos ver que los materiales que se utilizan para explicar los contenidos de esta asignatura se limitan a imágenes, vídeos, documentales, dibujos y pequeños murales.

Se deja a un lado el patrimonio con el que cuenta una comunidad autónoma o localidad, tanto museos como yacimientos arqueológicos. La Arqueología es fundamental para construir los conocimientos que forman la Historia, ambas ciencias caminan de la mano y necesitan una interacción constante. La Historia se crea, comprende, estudia y representa gracias a todo lo que la Arqueología le permite ver.

A pesar de esta limitada visualización de las fuentes históricas, hay una nueva corriente que propone a los yacimientos arqueológicos como fuente de conocimientos didácticos para los colegios.

Estepa (citado en Pérez-Juez 1999) distingue dos tipos de acondicionamientos en los yacimientos arqueológicos. Uno de ellos se basa en el vallado de los restos y el tratamiento didáctico es a distancia, por lo que tiene menos aprovechamiento didáctico. Mientras que el segundo de ellos, es una reconstrucción del yacimiento cuya propuesta didáctica es una jornada de talleres de arqueología experimental o los parques de historia viviente. Algunos ejemplos de estos yacimientos son:

- Yacimiento ibérico de Calafell (Tarragona).
- Arqueódromo de Borgoña (Francia)
- Lascaux II en Altamira en Santillana del Mar (Cantabria).
- Atapuerca (Castilla y León).

En La Rioja contamos con yacimientos arqueológicos que podrían ser utilizados con mayor fuerza/motivo didáctico. Contamos con yacimientos sobre las huellas de dinosaurios (Barranco perdido), pueblo celtíbero (Bergasa), Villas romanas (Calahorra, Tudelilla y el territorio de Parparinas-Valle de Ocón), restos de romanos y visigodos (Leza) y yacimientos prehistóricos de Contrebia Leukade.

A pesar de la cantidad de yacimientos no muchos presentan una guía para recorrerlos y, sobre todo, para realizar una visita con alumnos de colegios de Educación Primaria. El resultado de no resaltar la importancia de estos restos históricos podría tener consecuencias como la pérdida de su valor cultural y el olvido de los mismos ya que las nuevas generaciones no los reconocerán.

4. DESARROLLO

4.1 ESTUDIO SOBRE LAS OPINIONES DE ESTUDIANTES EN CUANTO A LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES: HISTORIA

Antes de exponer la propuesta de Unidad Didáctica que hemos desarrollado en este trabajo fin de grado, debemos comentar brevemente los resultados obtenidos en el estudio realizado a alumnos de 4º de Educación Primaria y jóvenes de entre 20-25 años.

Este estudio, corregido y valorado por dos doctores de la Universidad de La Rioja, uno de ellos el tutor de este trabajo fin de grado, se ha basado en conocer sus opiniones, sugerencias y valoraciones sobre la asignatura de Ciencias Sociales. Las encuestas (*ver anexo 1*) están formadas entre 7 y 11 preguntas, no obstante no aparecen todos los resultados ya que nos hemos centrado en aquellos que más información aportan a nuestro trabajo.

El hecho de realizar encuestas en grupos de diferentes edades, nos lleva a ampliar nuestro campo de visión, ya que los jóvenes universitarios de 20-25 años nos aportan su opinión basada en su propia experiencia y con la ventaja de ser una opinión razonada y madura. Mientras que los alumnos de 4º de Educación Primaria, nos expondrán una visión más inocente y fundamentada en la diversión y actividades motivadoras en el aula. Ambos resultados forman una mezcla que podría tener la solución a los problemas que hemos ido comentando anteriormente.

A la pregunta: De la asignatura de Ciencias Sociales, la parte que se encarga de desarrollar la Historia, ¿ha sido una de tus favoritas?

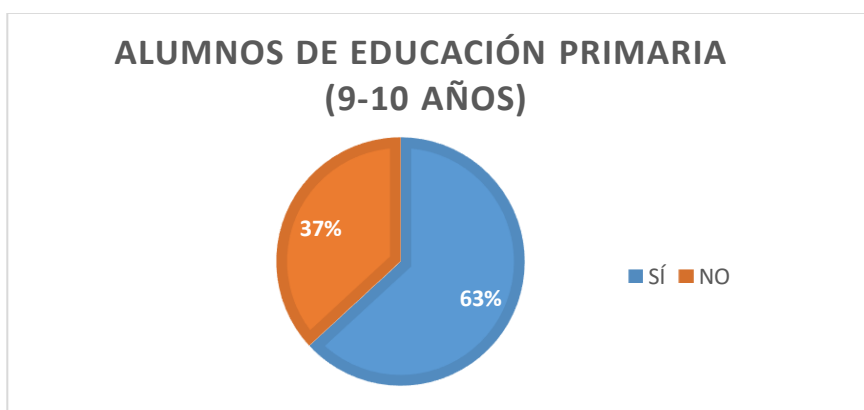


Figura 1. Opiniones de alumnos sobre si la parte de las CCSS que se encarga del estudio de la Historia es una de sus asignaturas favoritas.

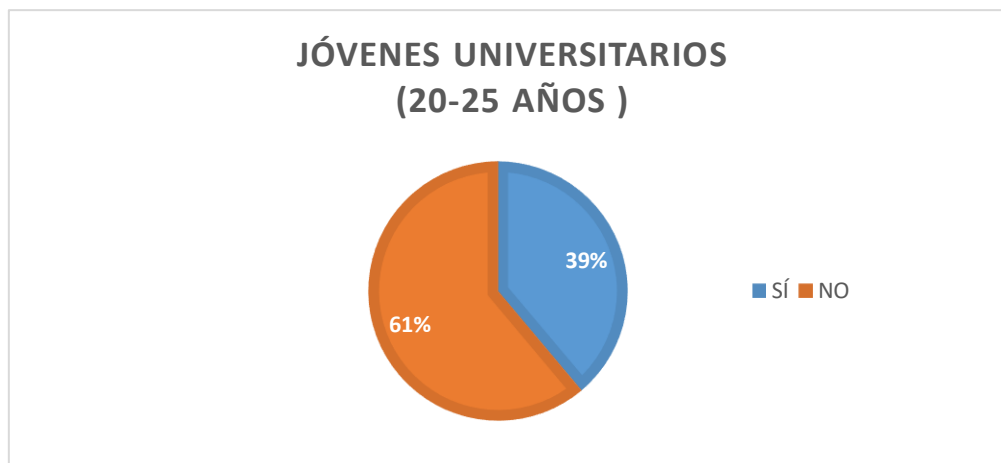


Figura 2. Opiniones de los jóvenes sobre si la parte de las Ciencias Sociales que se encargan de estudiar la Historia ha sido una de sus favoritas.

Como podemos ver en estos gráficos, la opinión de los alumnos y jóvenes es completamente opuesta. Los alumnos de Educación Primaria posicionan la asignatura de Ciencias Sociales como una de sus favoritas, mientras que los jóvenes la rehúsan. Este resultado puede derivar de los cambios que se han producido en las técnicas de enseñanza-aprendizaje durante esos años que separan a ambos grupos.

Pregunta: ¿A qué crees que la parte de la asignatura de Ciencias Sociales que se centra en estudiar la Historia no sea una de las favoritas de muchos alumnos? Estos resultados, en el caso de los alumnos de Educación Primaria, son una combinación de varios apartados de la encuesta.

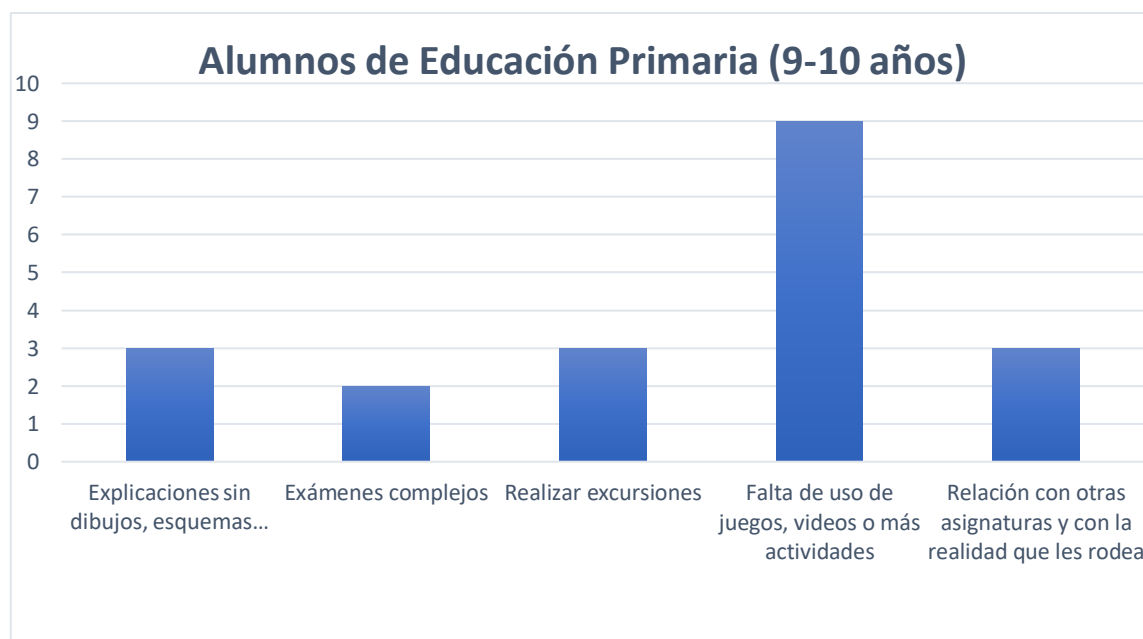


Figura 3. Opiniones de los alumnos de Ed. Primaria sobre por qué creen que la asignatura no se encuentra entre sus favoritas y las de sus compañeros.

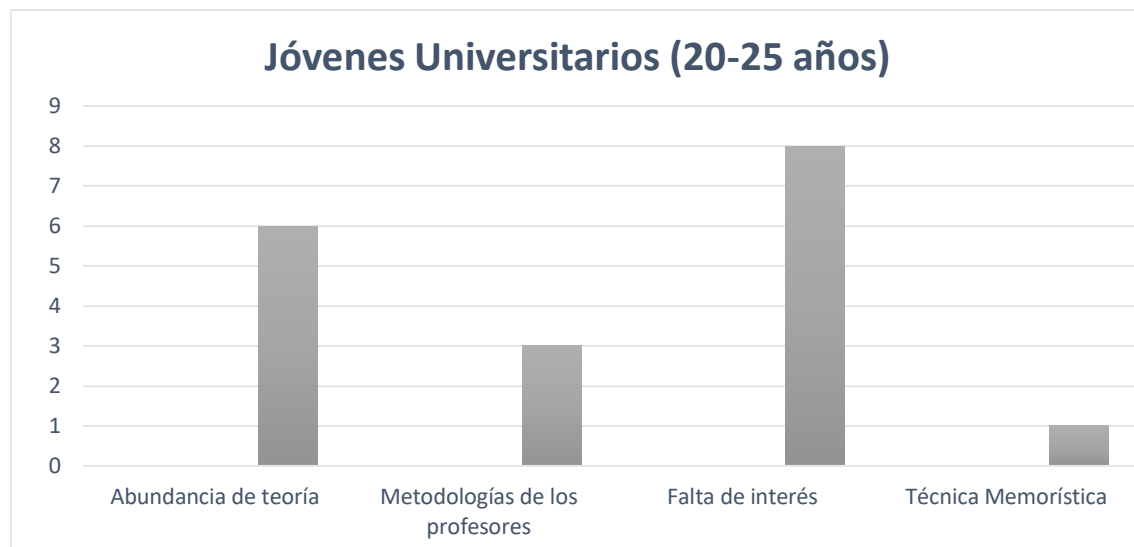


Figura 4. Opiniones de los jóvenes (20-25 años) sobre por qué creen que la asignatura no fue una de sus favoritas.

Los resultados señalan que los alumnos de 4º de Educación Primaria apuntan que se debe a que las explicaciones de los apartados se realizan de manera teórica; sin utilizar esquemas o dibujos para comprender mejor el significado general de la teoría y con un vocabulario cuanto menos complicado para algunos de ellos. Todo ello se encamina a una consecuencia, para ellos las clases son demasiado largas, lentas y aburridas.

Por otro lado, los jóvenes universitarios de 20-25 años colocan el foco de atención sobre causas como la abundancia de teoría; las diferentes metodologías de los profesores y, en menor medida, la técnica memorística. Sin embargo, la falta de interés ha podido verse reforzado por los otros factores que hemos señalado en el gráfico, de tal manera que estos sentimientos, metodologías y técnicas hayan desembocado en la pasividad de los estudiantes.

Tanto las respuestas de los jóvenes como las de los niños de primaria tienen relevancia y nos ayudan a modificar la forma de presentar los contenidos del tema. Por lo tanto, la propuesta va a estar encaminada a transformar esas clases “magistrales”, en clases activas en las que el estudiante deba formar sus conocimientos con la ayuda de la Arqueología como método principal. Sin embargo, ¿conocen los alumnos de Ed. Primaria qué es la Arqueología?, ¿y los jóvenes estudiantes? ¿Creerán que es un método útil?

En general, las respuestas de los alumnos muestran que no saben qué es la Arqueología pero les gustaría participar en actividades de excavación arqueológica. A simple vista, las respuestas no son coherentes porque si no saben qué es la Arqueología no pueden saber qué es una excavación arqueológica. Sin embargo, en esa incoherencia se encuentra la solución ya que los alumnos quieren realizar actividades, quieren modificar las clases de Ciencias Sociales y hacer algo nuevo aunque no conozcan de qué trata. Mientras que los jóvenes conocen qué es la Arqueología y por qué es importante. No obstante, describen una idea que, en muchas ocasiones, no se asemeja a la realidad, por lo tanto nos lleva a una conclusión: A pesar de todos los años en los que han estudiado Ciencias Sociales; a pesar de la asignatura de Historia que cursan en Educación Secundaria y Bachiller, no conocen mucho sobre qué trata/estudia esta ciencia.

En conclusión, esta propuesta de intervención pretende ampliar el conocimiento de los alumnos sobre la Historia y las edades de la misma, además de las diferentes fuentes de información y las ciencias que estudian los hechos ocurridos en un determinado lugar y tiempo. Para ello, utilizaremos la arqueología como eje vertebral para promover la motivación y el factor sorpresa en nuestras clases.

4.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.2.1 Presentación del Proyecto

Esta propuesta de intervención está enfocada para unir los contenidos del Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de La Rioja (Bloque IV. Las huellas del tiempo) y el procedimiento que debe llevarse a cabo para la prospección de un yacimiento arqueológico. Se ha optado por esta temática porque la Arqueología, como bien conocemos, es la base de todo conocimiento sobre la historia de las civilizaciones anteriores hasta la actual y, por lo tanto, hemos elegido buscar entre las raíces de esta ciencia para diseñar actividades innovadoras y motivantes para nuestros alumnos. Para desarrollar este diseño, hemos contado con la participación de especialistas del Museo de La Rioja, los cuales nos han aportado su punto de vista y cómo trabajan con los estudiantes el tema del Imperio romano de una forma actualizada.

Los estudiantes de Educación Primaria tienen un gran nivel de imaginación e interés por lo desconocido o inusual. Si directamente presentamos los contenidos en un libro de texto, ¿dónde queda ese interés por descubrir algo nuevo?, ¿podemos fomentar su inquietud con esta metodología? Por ello, esta propuesta se inclina por camuflar los contenidos y enterrarlos en una simulación de yacimiento. De tal manera que desarrollamos su interés y actitud sin dejar de lado lo fundamental de la asignatura que es llegar a unos conocimientos determinados.

Nuestro apoyo en cuanto a contenidos, nos basamos en el marcado por la ley de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja:

- La Edad Antigua. Características. Formas de vida, actividades económicas y producciones de los seres humanos de la Edad Antigua. La romanización. El legado cultural romano.

Y el libro de texto de Ciencias Sociales, de la Editorial Santillana, que divide el tema en los siguientes apartados:

- La conquista del Imperio Romano.
- Las ciudades y el campo en Hispania.
- La forma de vida en Hispania.
- El legado romano.

Las explicaciones se basan en estudiar los hallazgos que los alumnos van a encontrar en una zona acordonada. Este espacio está dividido en cinco cuadrantes y cada uno contiene unos objetos, de los cuales los alumnos tienen que extraer la máxima información posible.

Por otro lado, utilizaremos la hora de Comprensión Lectora y Razonamiento Matemático (una hora y media semanal) ya que el horario de Ciencias Sociales es demasiado limitado y esta propuesta necesita más horas semanales de refuerzo.

4.2.2 Población

Esta propuesta de intervención está destinada para una clase de 4º de Educación Primaria formada por 2 alumnos. El centro al que va dirigido se encuentra en Ausejo (La Rioja), que cuenta con una gran área cerca del colegio que podemos utilizar para simular el yacimiento y delimitar la zona (ver anexo 2).

Ausejo es una villa situada entre Logroño y Calahorra con 1122 habitantes. Es la cabecera del Colegio Rural Agrupado (C.R.A) “Sierra la Hez” conformado por Galilea, Alcanadre, Tudelilla, El villar de Arnedo, Galilea y Corera. Al ser un pueblo que dista de Logroño a 29 kilómetros, debemos utilizar un autobús para trasladarnos al Museo de La Rioja, al finalizar todos los contenidos de la unidad.

4.2.3 Cronograma y temporalización

La propuesta duraría siete semanas. El horario lectivo de la asignatura de Ciencias Sociales en el cuarto curso de Educación Primaria es de hora y media semanal. El cronograma de la propuesta será el siguiente:

Tabla 4.

Cronograma de la propuesta.

| | SESIÓN DE 1 HORA | SESIÓN DE 30 MINUTOS |
|--------------------------|--|--|
| SEMANA 1 | | |
| CIENCIAS SOCIALES | <ul style="list-style-type: none"> - Explicación Arqueología con PowerPoint. - Explicación sobre qué es un cuaderno de campo. | <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación inicial (ver anexo 3). - <i>ClassDojo</i> (ver anexo 4). |
| CLRM | <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: cuadrante A - Grupo 2: cuadrante B - Grupo 3: cuadrante C - Grupo 4: cuadrante D - Grupo 5: cuadrante E | Cuaderno de campo |
| SEMANA 2 | | |
| CIENCIAS SOCIALES | <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: cuadrante B - Grupo 2: cuadrante C - Grupo 3: cuadrante D - Grupo 4: cuadrante E - Grupo 5: cuadrante A | Cuaderno de campo |
| CLRM | <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: cuadrante C - Grupo 2: cuadrante D - Grupo 3: cuadrante E - Grupo 4: cuadrante A - Grupo 5: cuadrante B | Cuaderno de campo |

| SEMANA 3 | | |
|--------------------------|--|--|
| CIENCIAS SOCIALES | <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: cuadrante D - Grupo 2: cuadrante E - Grupo 3: cuadrante A - Grupo 4: cuadrante B - Grupo 5: cuadrante C | Cuaderno de campo |
| CLRM | <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: cuadrante E - Grupo 2: cuadrante A - Grupo 3: cuadrante B - Grupo 4: cuadrante C - Grupo 5: cuadrante D | Cuaderno de campo |
| SEMANA 4 | | |
| CIENCIAS SOCIALES | <ul style="list-style-type: none"> - Visita al Museo de La Rioja (ver anexo 5). - Explicación de cada cuadrante en común, junto con los contenidos más importantes del tema. | - Repaso de los contenidos de la unidad. |
| CLRM | <ul style="list-style-type: none"> - Examen (ver anexo 6). - Entrega de los cuadernos de campo (ver anexo 7). | |

4.2.4 Objetivos de la iniciativa

Estos objetivos se centran en motivar al alumnado para conseguir un aprendizaje de los contenidos marcados por el currículo, de una manera más visual, manipulativa, a través de la Arqueología y su proceso de estudio.

Podemos distinguir dos objetivos, uno de ellos está relacionado con cumplimentar los contenidos propuestos en el currículo. Mientras que el otro, se centra en tratar el tema del Imperio romano a través de un nuevo ángulo de visión en el que el estudiante se convierte en arqueólogo y tiene que ir formando su conocimiento sobre el tema.

Así pues los objetivos de la propuesta se resumen en:

1. Conocer y desarrollar todos los conceptos que se verán sobre el Imperio romano desde su creación hasta la caída del mismo. Recorrer la historia de la conquista de Hispania y lo que supuso para la civilización que vivía en esas tierras. Así como describir la vida y el legado cultural romano.
2. Introducir a los alumnos en la Arqueología, qué es y cuál es su finalidad, mientras se trabajan los contenidos de la unidad como resultado de un proceso arqueológico.

4.2.5 Metodología

Las metodologías que se van a emplear en esta propuesta son, en primer lugar, el aprendizaje por descubrimiento. Nos referimos a ello como un nuevo método en el que no se presentan los datos de forma oral, sino que los alumnos descubren los contenidos de forma progresiva y van construyendo sus pilares sobre el tema.

Otra metodología es el trabajo cooperativo que se centra en programar actividades en las que los estudiantes no trabajen de forma individual, cuyo objetivo es que los alumnos se ayuden entre ellos y, juntos, logren conseguir crear sus conocimientos sobre el tema.

Para ampliar la información de los hallazgos, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se encuentra cada vez más desarrollado y nuestros estudiantes deben mantenerse al día de estos recursos educativos. En nuestra propuesta el uso de las TIC introduce nuevas formas de buscar información y ampliar su conocimiento sobre un tema.

Por otro lado, el Aprendizaje basado en el pensamiento, se refiere a una nueva forma de enseñar los contenidos que evita la memorización constante de detalles, fechas o características y se centra en transformar todo ello en conocimiento. En nuestro caso, en

vez de explicar de manera teórica las características del Imperio romano, nos centramos en que el alumno, con la ayuda del maestro, sea capaz de formar su conocimiento sobre el Imperio. El discente es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y él mismo debe transformar los datos en conclusiones.

Finalmente para el control actitudinal utilizaremos *ClassDojo* que premia y “castiga” a los estudiantes según los parámetros que seleccione el docente. En un primer momento nos ayudará para comenzar con una evaluación inicial en la que se repartan los primeros puntos a aquellos que acierten preguntas sobre el tema.

4.2.6 Diseño

El diseño de esta propuesta ha sido organizado lo más semejante posible al proceso que se ha de llevar a cabo para realizar una prospección arqueológica. De forma que encontramos tres momentos clave en ambos casos:

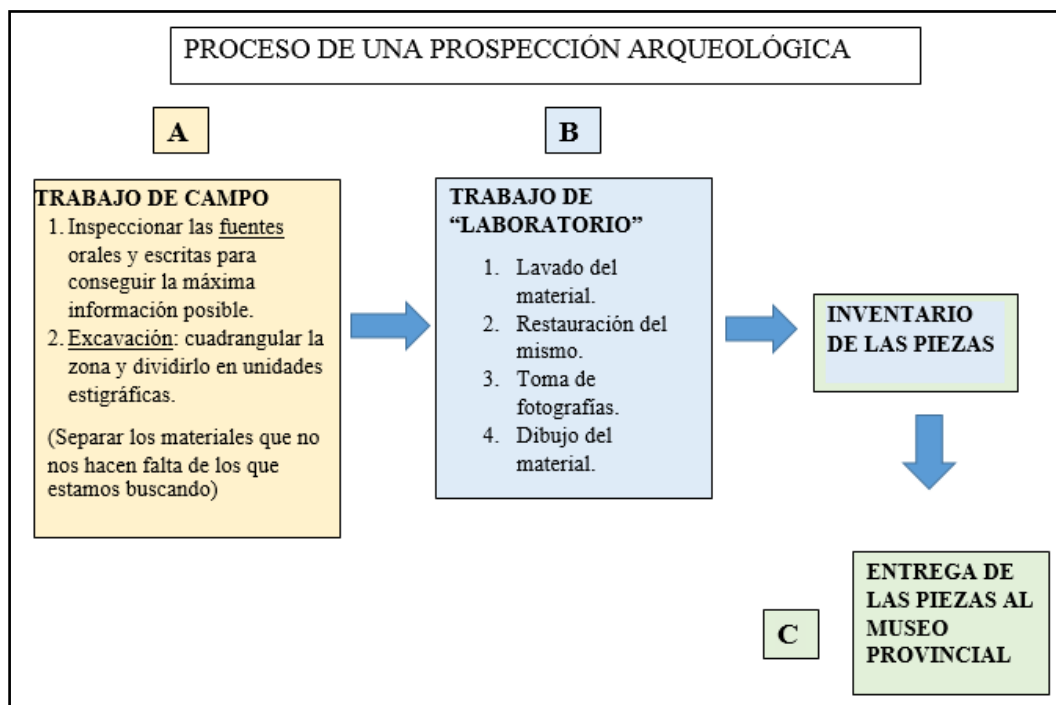


Figura 5. Realización propia del Proceso de una prospección arqueológica.

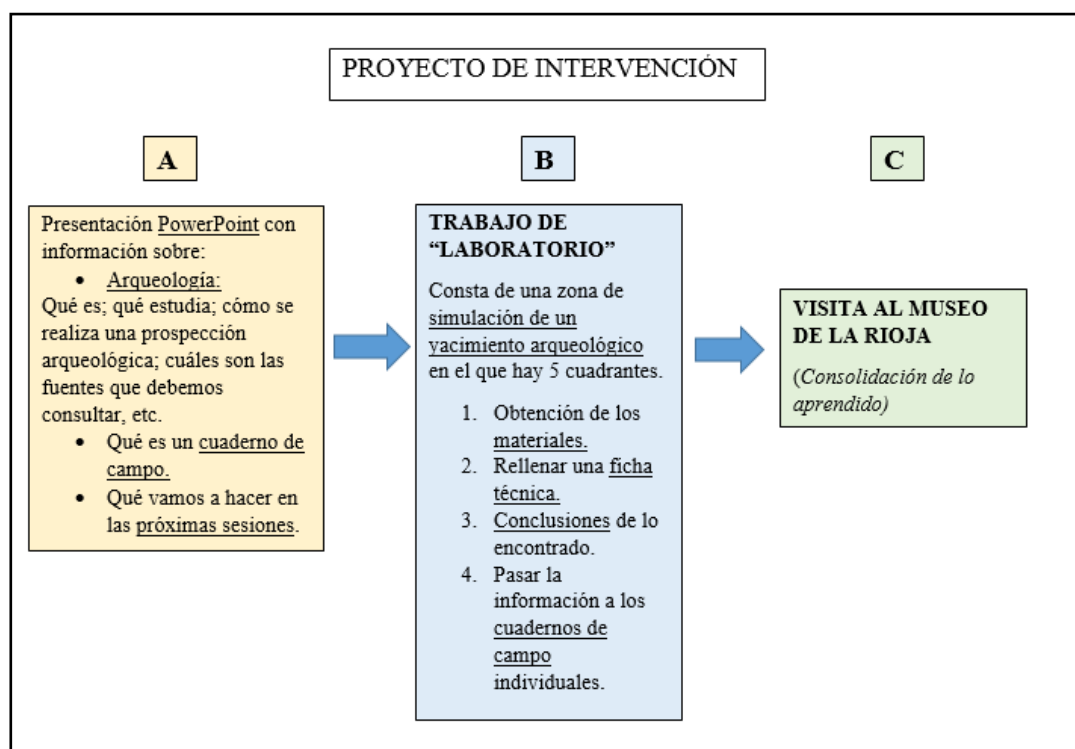
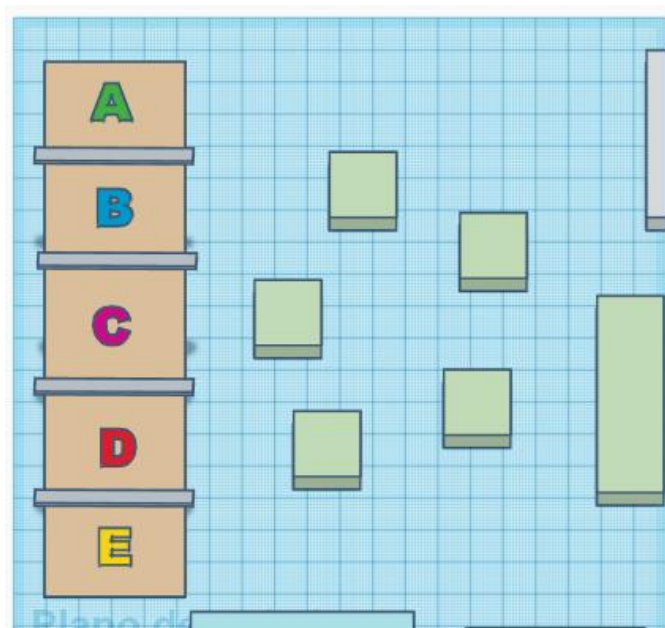


Figura 6. Realización propia del diseño de la Propuesta de Intervención.

La organización en tres grandes bloques nos ayuda a seguir un orden en el que, en un primer lugar, debemos conocer qué es la Arqueología para, comprender el sentido de las actividades posteriores. En esa segunda parte, por grupos, se realizarán las prospecciones arqueológicas que tendrán como resultado unos materiales. Estos hallazgos contienen información relevante sobre un apartado del temario. Posteriormente, los estudiantes tendrán que recurrir a libros relacionados con el tema y/o internet para añadir más información a sus fichas técnicas (ver anexo 8). Tras haber logrado toda la información, tendrán que plasmarlo en su cuaderno de campo individual. Este cuaderno de campo será evaluado y les servirá como fuente de información para el examen.

La organización de la clase será de tal manera que las mesas estén dispuestas en cinco grupos, separadas entre sí. Además, cada mesa tendrá una ficha según el cuadrante (A, B, C y D) que deba trabajar en esa sesión y libros sobre el Imperio Romano, por lo tanto los grupos rotarán en cada sesión. Mientras tanto, una parte del aula estará acondicionada para la simulación del yacimiento arqueológico. Este yacimiento contará con tierra, delimitación del terreno y materiales para su prospección (ver anexo 9).

De tal manera que se asemeje lo máximo posible a un yacimiento verídico. El objetivo es que cada grupo sea responsable de excavar su porción de tierra con el fin de encontrar los objetos pertinentes. Una vez acabada la sesión el docente debe enterrarlos de nuevo para las sesiones venideras.



*Figura 7.*Elaboración propia de la disposición del aula.

A continuación, explicaremos en qué consisten los cuadrantes de cada sesión. Es una organización bastante simple pero a la vez se necesita un control total del aula ya que cada grupo estará realizando una prospección diferente al mismo tiempo. Estas son:

Tabla 5.

Elaboración propia de los cuadrantes relacionados con los contenidos de la unidad.

| | CUADRANTE |
|----------|---|
| A | <p>En este cuadrante, los alumnos se van a encontrar un mapa con los países que formaron parte de la <u>conquista romana</u>; unas figuras hechas de papel y plastificadas de legionarios romanos y de civilizaciones que vivían en las zonas conquistadas pero que defendieron sus derechos.</p> <p>Además, de pequeños dibujos de arquitectura romana (calzadas, acueductos, templos), palabras en latín y una cruz que responde a la religión del Imperio, el cristianismo. Todo ello acompañado de un pergamino con las conquistas romanas explicadas en orden.</p> |
| B | <p>En el segundo cuadrante, los estudiantes descubrirán cómo fue la <u>conquista de Hispania</u>. Para ello tendrán que leer un pergamino que señala cómo se llevó a cabo la conquista y qué civilización residía en ese momento en la Península. También encontrarán un mapa de Hispania, figuras de legionarios y de cartagineses.</p> |
| C | <p>El tercer cuadrante está formado por restos arquitectónicos de la cultura romana, un acueducto, y parte de un templo.</p> |
| D | <p>En el cuarto cuadrante aparecerán dos planos que representan las dos tipos de <u>viviendas</u> de las ciudades: las <i>domus</i> y las <i>insulae</i>.</p> <p>Además, un pequeño escrito ayudará a los arqueólogos a conocer a qué <u>grupo social</u> le pertenecía cada casa.</p> |
| E | <p>Este último cuadrante está formado por dos planos que representan <u>una ciudad</u> de Hispania y una casa de <u>campo</u>.</p> <p>Justo a ellos habrá pequeños carteles con los nombres de las partes de la casa y de las partes de la ciudad. El papel de los alumnos es el de distinguir nombres corresponden a qué plano.</p> |

Como hemos señalado anteriormente la aplicación de *Class Dojo* nos va a ayudar a llevar un control diario de nuestra clase. Gracias a la aplicación, podemos premiar a aquellos que realizan sus tareas diarias, participa en clase, tiene buena conducta, o castigar con puntos negativos a los estudiantes que no lleven a cabo el contrato de normas de la clase.

Un aspecto motivador es que, vamos a unirlo con un apartado del temario, este es “La sociedad Romana”. Por cada 10 puntos los alumnos podrán ascender en la pirámide social y pasar de ser un esclavo a convertirse en un hombre libre, gracias al “derecho de ciudadanía”.

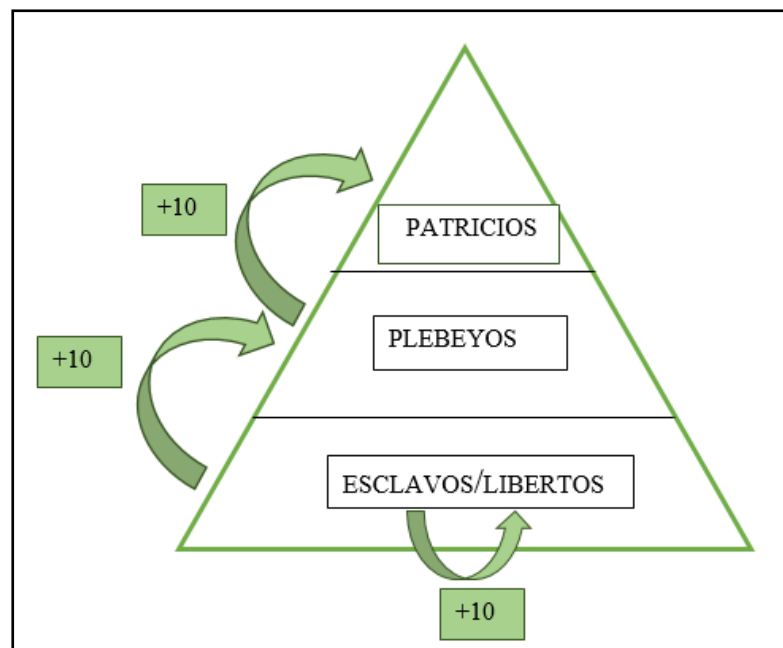


Figura 7. Elaboración propia de los puntos requeridos.

De esta manera trabajamos un contenido del tema de manera transversal con un juego de puntos. Los estudiantes únicamente pueden ascender en la pirámide, ya que buscamos que logren pasar por todos los escalones de la misma para que conozcan las características de cada grupo social. Se hará un recuento semanal de los puntos y en su cuaderno de campo tendrán que apuntar en qué escalón se encuentran (esclavos, libertos, plebeyos o patricios) junto con sus características.

El papel del docente durante todo el proceso es ser la guía de sus alumnos y ayudarles en las dudas que les puedan surgir. Cada semana los estudiantes deben depositar los cuadernos de campo en la mesa del profesor para que este los corrija.

Al finalizar todas las clases, se harán comentarios sobre los contenidos trabajados durante las sesiones con la finalidad de resolver dudas y comentar, entre todos, la experiencia. Este comentario se realizará tras la visita al Museo de La Rioja (ver anexo), donde los especialistas aportarán un nuevo punto de vista a la historia que se ha estado trabajando en el aula. La visita consiste en realizar su propio recorrido por las secciones de los pueblos prerromanos, romanización y las culturas después de la romanización, con la finalidad de ampliar sus conocimientos sobre el Imperio Romano.

4.2.7 Recursos humanos y materiales

A continuación presentamos una lista completa de los materiales que vamos a necesitar para realizar correctamente nuestra propuesta de intervención.

Tabla 6.

Elaboración propia de los recursos humanos y materiales que se van a necesitar para el desarrollo de la Propuesta.

| RECURSOS MATERIALES | RECURSOS HUMANOS |
|---|--------------------------------------|
| Simulación del yacimiento. | Profesor. |
| Figura de Acueducto (ver anexo 10). | Alumnos/as. |
| Figura del Templo (ver anexo 11). | Especialistas del Museo de La Rioja. |
| Esquema dioses romanos (ver anexo 12). | Conductor del autobús. |
| Mapa del Mar Mediterráneo (ver anexo 13). | |
| Mapa de la Península (ver anexo 14). | |
| Figuras legionarios y cartagineses (ver anexo 15). | |
| Plano de una ciudad (ver anexo 16). | |
| Plano de una casa de campo (ver anexo 17). | |
| Plano de una <i>domus</i> . Plano de una <i>insulae</i> (ver anexo 18). | |
| Textos con pistas sobre cada plano (ver anexo 19). | |
| Cuaderno de campo individual. | |
| Libros el Imperio Romano. | |
| Un ordenador. | |

4.2.8 Evaluación

Para evaluar toda la unidad contaremos con tres rúbricas que tendrán un valor porcentaje y de manera conjunta formarán la nota final de esta unidad. Estas rúbricas se centran en el examen, el cuaderno de campo ya que es un nuevo medio por el cual los alumnos deben organizar los contenidos que trabajamos cada día y su actitud, que es un aspecto fundamental.

Tabla 7.

Elaboración propia de la evaluación final de la propuesta.

| | EXAMEN | CUADERNO DE CAMPO (ver anexo 20) | ACTITUD (ver anexo 21) |
|-------------------------------------|--|---|--|
| Valor de la evaluación final | <p>- Contará un <u>50% de la nota.</u></p> <p>- Contendrá <u>preguntas cortas</u>, <u>tipo test</u> y ejercicios de <u>rellenar huecos</u>. Con este examen se pretende evaluar los contenidos mínimos de los conocimientos adquiridos durante las sesiones y el trabajo diario.</p> | <p>- Contará un <u>40% de la nota.</u></p> <p>Se evaluará tanto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La <u>claridad</u> de los contenidos. 2. El <u>orden</u> de los descubrimientos. 3. La <u>creatividad</u>. 4. <u>Originalidad</u>. 5. <u>Trabajo diario</u> del alumno. | <p>- Contará un <u>10% de la nota.</u></p> <p>En este apartado se tendrá en cuenta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Su <u>comportamiento</u>. 2. Grado de <u>empatía</u>. 3. Grado de <u>participación</u> en el grupo. 4. Grado de <u>compañerismo</u>. |

5. CONCLUSIÓN

Este Trabajo Fin de Grado ha supuesto una puesta en práctica de todo lo aprendido durante el Grado de Magisterio de Educación Primaria. Además, presenta una propuesta de intervención sobre una asignatura que, cuanto menos, es de las más olvidadas por los alumnos del Grado. Esta asignatura, desde mi punto de vista, es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos y de la creación de su conciencia histórica. Gracias a los contenidos trabajados en Ciencias Sociales, los alumnos conocen su entorno y lo que ocurrió antes de que ellos fueran partícipes de la historia de la humanidad.

No obstante, ya sea por las metodologías, técnicas de enseñanza-aprendizaje, motivación de los profesores y de los alumnos, los docentes no consiguen transmitir la importancia de conocer la historia del mundo y las sociedades, por lo que los discentes únicamente se centran en memorizar la teoría para plasmarla en el examen como si se tratase de copiar literalmente los contenidos del libro y aprobar cada control.

Esta propuesta de intervención se centra en modificar las técnicas y metodologías utilizadas para convertir las clases en descubrimientos que el propio alumno debe estudiar. De tal forma, se consigue promover el aprendizaje mediante descubrimientos y fortalecer los pilares del conocimiento sobre la Historia. Cada contenido será recordado como una anécdota y, de esta manera, conseguiríamos aprendizajes significativos para ellos. Por lo tanto, los objetivos que hemos marcado al inicio del trabajo podrán ser conseguidos tras la explicación del proceso, los descubrimientos y la búsqueda de información de los mismos. De esta forma, favoreceremos el desarrollo de un aprendizaje significativo que, gracias a la motivación y la novedad de las actividades, serán recordados por nuestros estudiantes.

El mayor problema que puedo destacar es la falta de tiempo. En 4º de Educación Primaria los alumnos únicamente cuentan con una hora y media semanal, lo que supone que la propuesta de intervención tengamos que unirla con la asignatura de CLRM. Sin embargo, considero que no importa el tiempo que cueste realizar un proyecto o unidad didáctica, sino que lo importante es el resultado que obtengamos de este proceso. Desde mi punto de vista, considero que todos los maestros debemos trabajar para destacar esta asignatura y convertirla en algo más provechoso de lo que es actualmente, de ahí que mi mayor motivación sea cambiar las dinámicas de un aula.

En cuanto al tema de la Arqueología, lo elegí porque me parece muy interesante y creo que es una nueva forma de explicar los contenidos sin recurrir a la memorización. Con todo ello, tras haberme puesto en contacto con varios Museos y entidades de la arqueología y tras comprobar que en La Rioja no hay parques temáticos o yacimientos experimentales (tal y como se ha señalado en el Marco Teórico de este trabajo) considero que esta propuesta de intervención es apta para llevarla a cabo en un centro y no se quede en un mero proyecto. Las Ciencias Sociales cada vez están sufriendo nuevos cambios en busca de la armonía entre los contenidos y la forma de presentarlos, por lo que dentro de unos años se hallará la manera adecuada de impartir los conocimientos de esta área.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1 REFERENCIAS CITADAS EN EL TRABAJO

- Arnaiz, P. (2019). *Sobre la atención a la diversidad. Barriers to students learning and participation in an inclusive school as perceived by future education professionals*, (8), 18-24. Recuperado de:
http://webdocente.altascapacidades.es/Educacion%20inclusiva/474-texto_completo_1_atencion_a_la_diversidad.pdf
- Braudel, F. (1968). *La Historia y las ciencias sociales*. Madrid: Alianza.
- Calvani, A. (1988). *Il bambino, il tempo, la storia*. Firenze: La Nuova Italia.
- Díaz Villafáñez, M. (2016). El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la educación primaria. *Tabanquer: Revista Pedagógica*, 29, 46.
- Díaz Villafáñez, M. (2016). El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la educación primaria. *Tabanquer: Revista Pedagógica*, 29, 50.
- Estepa, J. (2001). El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: obstáculos y propuestas para su tratamiento en el aula. *Revista Íber* 30. Recuperado de:
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9606/El_patrimonio_en_la_dida%09ctica.pdf?sequence=2
- Gallego, F, Molina, R y Llorens, F, (14 al 16 Octubre, 2015). Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación. *III Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC)*. Llevado a cabo en la Universidad de Alicante: España.
- Gobierno de Canarias, (2018-2019). *Necesidades Educativas Especiales*. Consejería de Educación. Recuperado de:
https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/necesidades_educativas_especiales/
- Gobierno de Canarias, (2018-2019). *Necesidades Específicas de Apoyo Educativo*. Consejería de Educación. Recuperado de:
https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/que_son

- Gobierno de España, (2013-2014). *Enseñanzas no universitarias. Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo*. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/no-universitaria/alumnado/necesidades-apoyo/2013-14.html>
- Gobierno de España, (2016-2017). *Enseñanzas no universitarias. Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo*. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/no-universitaria/alumnado/necesidades-apoyo/2016-17.html>
- González Fernández, J. Montaña, Rubio, P. (2002). *Historia del mundo contemporáneo, Bachillerato 1º*. Madrid: Editex.
- Grence Ruiz, T. (2015). *Ciencias Sociales 4º de Educación Primaria*. Madrid: Santillana Education, S.L.
- Hervas Anguita, E. (2008). Importancia del juego en primaria. *Innovación y experiencias educativas*. 13. 11. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/ESTHER_HERVAS_1.pdf
- Junco Herrera, I. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la educación* 9, 3. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>
- Junco Herrera, I. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la educación* 9, 10-15. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>
- Klimavicius, S. (2007). La curiosidad de los alumnos en las clases de ciencias biológicas. *Cuadernos de Investigación Educativa* (2), 52. Recuperado de file:///C:/Users/acer/Desktop/LETICIA/4%C2%BA%20MAGIS/TFG/INFORMACI%C3%93N%20TFG/art%C3%ADculo_redalyc_443643887003.pdf
- Mauricio, C. (2018). ¿Por qué juega en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego. *Juego, institucionalidad y libertad*. 7(14). 3. Recuperado de:

file:///C:/Users/acer/Desktop/LETICIA/4%C2%BA%20MAGIS/TFG/INFORMACI%C3%93N%20TFG/11276-45454575763629-1-PB.pdf

- Perera González, J. (Julio de 2016). Aprender jugando. *Conferencia del IB en las Américas*. Conferencia llevada a cabo del 14 al 17 de julio de 2016. Toronto.
- Piaget, J. (1982). *El nacimiento de la inteligencia del niño*. Madrid: Aguilar.
- Prats, J. y Santacana, J. et al. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica*. México, México DF: Secretaría de Educación Pública del gobierno de México.
- Prats, J. y Santacana, Mestre, J. (2011). *Enseñar a pensar históricamente: la clase como simulación de la investigación histórica*. Barcelona: Graó.
- Trepat, C.A. y Comes, P. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: Editorial GRAÒ- ICE de la Universidad de Barcelona.
- Zaragoza, G. (2001). *Lo que usted estudió y nunca debió olvidar de historia*. Madrid: Acento.

6.2 PÁGINAS WEB UTILIZADAS

Imagen del ejército romano:

<https://webdelmaestro.com/imperio-romano/>

Imagen de la bandera oficial del Imperio romano:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Insignia>

Imagen de guerreros cartagineses:

<https://www.pinterest.es/pin/363243526172824057/?lp=true>

Imagen de una domus romana:

<http://ninfaslatinasizpisuabc.blogspot.com/2010/11/lingua-latina-2-familia-claudiae.html>

Imagen de una casa de campo durante en Imperio romano:

<http://cronicasdelbachillerds.blogspot.com/2013/12/tutururjtfm.html>

Imagen de una ciudad romana:

<https://webdelmaestro.com/imperio-romano/>

Imagen de una insulae romana:

<https://www.thinglink.com/scene/659717301259468800>

Imagen grupos sociales durante el Imperio romano:

<https://www.pinterest.es/pin/431078995557653138/?lp=true>

Imagen dioses romanos:

<https://www.pinterest.fr/pin/592504894695713890/>

7. ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTAS DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y JÓVENES UNIVERSITARIOS

ENCUESTA EDUCACIÓN PRIMARIA

Curso:

Edad:

1. Indica las cinco asignaturas que más te gustan de acuerdo a tu orden de preferencia (siendo 1 la que más te gusta y 5 la que menos).

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

2. Del área Ciencias Sociales que desarrolla la Historia, ¿ha sido una de tus favoritas?

☐

SÍ

☐

NO

3. ¿Crees que el área de Ciencias Sociales, sobre todo Historia, está entre las preferidas o que más gustan entre tus compañeros? Razona tu respuesta.

☐

SÍ

☐

NO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ¿Qué tipo de actividades relacionadas con la Historia consideras que pueden llamar la atención de los alumnos para tener más interés sobre la asignatura?

- a) Realizar talleres, excursiones o actividades fuera del aula.
- b) Inventarnos juegos en clase para comprender los temas.
- c) Uso de películas o documentales.
- d) Otros:

5. ¿Sabes qué es la Arqueología?

☐

SÍ

☐

NO

En caso de rodear Sí, explica brevemente para qué sirve:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. ¿Te gustaría participar en alguna actividad arqueológica?

☐

SÍ

☐

NO

7. Este apartado está destinado a que cada uno realice una opinión personal y voluntaria sobre el área de Ciencias Sociales que estudia la Historia, puntualizando qué se puede hacer en las aulas para que sea más atractiva para los alumnos.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENCUESTA JÓVENES UNIVERSITARIOS (18-25)

La encuesta que va a cumplimentar a continuación está destinada a conocer la valoración sobre la asignatura de “Ciencias Sociales: Historia” (en Educación Primaria) que tienen los alumnos de Educación Primaria, Educación Secundaria, alumnos de Bachillerato, alumnos universitarios y jóvenes que no han seguido con sus estudios.

Para ello proponemos varias preguntas de desarrollo ya que no se intenta limitar la opinión del encuestado. Las respuestas son totalmente personales y anónimas, y deben estar justificadas. Toda opinión es válida con su correspondiente razonamiento.

El producto que se pretende obtener es la visión individual de qué ha supuesto la Historia dentro de nuestra vida como estudiantes para conseguir cambiar visiones negativas sobre la asignatura y reforzarla.

Rellene los datos del entrevistado y realice la encuesta.

Gracias por tu tiempo.

Datos del entrevistado:

Edad:

Sexo:

Estudios que realiza:

Universidad:

1. La asignatura de Historia, ¿se encontraba dentro de tus favoritas durante tus años siendo estudiante de Educación Primaria, ESO y Bachillerato?

☐ SÍ

☐ NO

Si tu respuesta es NO, ¿a qué crees que se debe?

2. Según tu punto de vista, ¿cómo se imparte la asignatura de Historia en los centros educativos de Educación Primaria?

3. ¿Crees que, de esta forma, los alumnos consiguen un aprendizaje significativo de los contenidos de la asignatura?

SÍ

NO

4. Desde tu punto de vista, ¿crees que la Historia está más o menos valorada por los estudiantes que el resto de asignaturas?

5. ¿Consideras que tu opinión sobre la asignatura puede cambiar? Si es así, ¿cómo lo harías?

6. Imagina que eres profesor de Educación Primaria, ¿cómo impartirías las clases de Historia?

7. ¿Crees que las apps, juegos para enseñar Historia y salidas del centro educativo (*museos, yacimientos arqueológicos...*) son útiles para enseñar Historia? Razona tu respuesta.

SÍ

NO

8. ¿Qué conoces sobre los yacimientos arqueológicos? Resume tu respuesta.

9. ¿Consideras que son importantes para entender la Historia? Da tres argumentos a tu respuesta.

☐ SÍ

☐ NO

1

2

3

10. ¿Conoces algún yacimiento de tu país? ¿Y de tu región? Enuméralos.

11. En tu caso como antiguo estudiante de Educación Primaria, ¿qué te hubiera gustado ver/experimentar para que la asignatura fuera más interesante y llamativa?

Esta pregunta es una reflexión cuyo resultado debe ser una opinión personal sobre la asignatura de Historia y cómo podemos mejorar su papel en las aulas de Educación Primaria.

ANEXO 2. SIMULACIÓN DEL YACIMIENTO FUERA DEL AULA



ANEXO 3. EVALUACIÓN INICIAL

TEMA 9. LA EDAD ANTIGUA: LA ÉPOCA ROMANA

1. ¿Qué es Pompeya?
2. ¿Qué ocurrió en esta ciudad?
3. ¿Esta ciudad pertenece a la civilización romana o griega?
4. ¿Qué es el Vesubio?
5. ¿Qué lengua hablaban los romanos?
6. ¿Hace cuántos años surgió la civilización romana?
7. ¿En qué año se unieron las diferentes tribus para fundar la ciudad de Roma?
8. ¿Quiénes son los legionarios?
9. ¿A orillas de qué mar surgió el Imperio Romano?
10. ¿Quién es Viriato?
11. ¿Quiénes se enfrentaron en las guerras púnicas?
12. Aproximadamente, ¿cuántos años duró la conquista de Hispania?
13. ¿Qué significa Gallaecia?
14. ¿Dónde se encuentra?
15. ¿Qué significa Cartaginense?
16. ¿Dónde se encuentra?
17. ¿Qué es un acueducto?
18. ¿qué es un foro romano?
19. ¿Para qué sirven las murallas?
20. ¿Para qué sirve un templo?
21. ¿Qué hay en los templos?
22. ¿Qué es un anfiteatro?
23. ¿Para qué sirve?
24. ¿Qué es un teatro?
25. ¿Para qué sirve?
26. ¿Qué es un circo?
27. ¿Para qué sirve?
28. ¿Qué ciudad española es *Emerita Augusta*?
29. ¿Qué ciudad española es *Tarraco*?
30. ¿Qué ciudad española es *Caesar Augusta*?
31. ¿Con qué materiales realizaban los romanos sus construcciones?
32. ¿Qué son las termas?
33. ¿Para qué servían?
34. ¿Las calles de una ciudad romana eran rectas o curvas?
35. ¿En qué se diferencian un anfiteatro de un teatro?
36. ¿Los romanos utilizaban molinos como los actuales?
37. ¿Los romanos se dedicaban a la agricultura y ganadería?
38. ¿Quiénes eran los esclavos?
39. ¿Eran libres?
40. ¿Tenían derechos?
41. ¿Quiénes eran los libertos?

42. ¿Eran libres?
43. ¿Tenían derechos?
44. ¿Quiénes eran los patricios?
45. ¿Eran libres?
46. ¿Tenían derechos?
47. ¿Quiénes eran los plebeyos?
48. ¿Eran libres?
49. ¿Tenían derechos?
50. ¿En qué oficios trabajaban?
51. ¿Qué es una insulae?
52. ¿Qué es una domus?
53. ¿En qué se diferencian?
54. ¿Qué es una toga?
55. ¿La utilizaban los hombres o las mujeres?
56. ¿Qué es una stola?
57. ¿La utilizaban hombres o mujeres?
58. ¿Qué es una túnica?
59. ¿La utilizaban hombres o mujeres?
60. ¿Los romanos creían en un solo Dios o en varios?
61. ¿Qué es un mosaico?
62. ¿Qué son las teselas?
63. ¿Para qué servían?
64. ¿Qué es la romanización?
65. ¿Cómo era la religión romana antes del cristianismo?

ANEXO 4. INFORMACIÓN SOBRE *CLASSDOJO*

ClassDojo es una plataforma digital en la que maestros, alumnos y familias pueden compartir información sobre el día a día y los progresos que realizan en el aula.

Es una aplicación que sirve tanto para el ordenador (vía online) como para el teléfono móvil en la que los usuarios pueden unirse como maestro, alumno o familiares para conocer qué se realiza en clase. En el caso de los maestros pueden crear su aula con el número real de sus alumnos y llevar un seguimiento de asistencia, comportamientos, actividades realizadas o vídeos sobre valores en el aula. Además, cuenta con varias opciones como el cronómetro, elección aleatoria de alumnos, cuentas atrás, etc.

Con esta aplicación los alumnos pueden seguir su propia actividad en la clase, si los profesores les aceptan en el grupo, y comprobar la cantidad de puntos positivos y negativos repartidos durante la jornada.

En el caso de esta propuesta didáctica, la aplicación será utilizada para el recuento de puntos positivos y negativos y para llevar el control diario del comportamiento de los alumnos. De esta manera, los estudiantes pueden comprobar qué ocurre cuando no cumplen las normas establecidas en clase y qué actitudes y comportamientos se premian.




Esta es una elaboración propia de las actitudes que se premian o castigan en nuestra aula:

Positivo


Necesita trabajo

Importar desde ▾




1

Ayudando a otros




1

Cuaderno de campo




1

Participación




1

Perseverancia




1

Pregunta acertada



1

Trabajo en equipo




Añadir habilidad

Positivo


Necesita trabajo

Importar desde ▾




-1

Cuaderno de campo




-1

Falta de compañerismo




0

Mala conducta



-1

No participa



Añadir habilidad

54

ANEXO 5. VISITA AL MUSEO DE LA RIOJA

Para conocer la información referente a las actividades y visitas que se realizan en el Museo, ha sido necesario ponerse en contacto con miembros que trabajan en esta organización. En este caso son han atendido la directora de conservación y la encargada de las actividades didácticas para los visitantes.

La visita que realizaremos en esta propuesta de intervención, se centrará en conocer el periodo de prerromanización y romanización de los territorios de La Rioja, con la creación individual de una guía del Museo. Los estudiantes que realicen la visita tendrán que realizarla en el orden que ellos crean conveniente, movidos por su interés y curiosidad. El papel de los encargados del Museo es de facilitadores de la información, por lo que solamente pueden resolver dudas puntuales.

El resultado de la visita es una guía elaborada por cada estudiante con su diseño e información relevante diferente a las demás guías. Además, podrán disfrutar de objetos pertenecientes a la época romana, hallados en pueblos de La Rioja como Calahorra, Pradejón, Varea, o Tricio entre otros, y un gran mosaico que se expone en una de las paredes del Museo. Todo ello está acompañado de explicaciones detalladas y modificadas para su mejor comprensión.

ANEXO 6. EXAMEN

NOMBRE:

FECHA:

1. ¿En qué año se fundó el Imperio romano? ¿En qué año acaba?
2. ¿Cómo se llaman los guerreros romanos sin los cuales no hubiese podido ser posible toda la extensión de su Imperio?
3. ¿Quiénes se enfrentaron en las guerras púnicas? ¿Cuántos años tardaron los romanos en conquistar la península?
4. Tras la conquista de Hispania los romanos dividieron el territorio en provincias gobernadas por:
5. Rey
6. Emperador
7. Gobernador
8. Patricio
9. Señala 5 partes que forman las ciudades de Hispania
 - a. a.
 - b. b.
 - c. c.
 - d. d.
 - e. e.
10. 6. Señala cuál de estas viviendas es una *domus* y una *insulae*:



7. Completa la siguiente tabla con una “X” en el lugar correspondiente.

| | Esclavos | Libertos | Plebeyos | Patricios |
|------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|
| Personas libres | | | | |
| Personas con derechos | | | | |
| Personas propiedad de otras | | | | |
| Personas sin derechos | | | | |

8. ¿Qué significa que la religión de los romanos al principio era politeísta? Señala un nombre de un Dios

¿Como evolucionó su religión?

9. Responde las preguntas sobre esta figura:



- ¿Cómo se llama la figura?
- ¿De qué material estaba hecho?
- ¿Para qué servía?
- ¿Hay alguno en España? ¿Dónde?
- ¿Se encontrba dentro de las ciudades o fuera?

ANEXO 8. FICHAS CON PREGUNTAS GUÍA

CUADRANTE A

1. Medidas del Hallazgo.
2. Años aproximados.
3. Material del que está hecho.
4. Descripción física.
5. Para qué servía.
6. Dónde se localizaba.
7. Dibujo de hallazgo.
8. Partes que lo componen (si tiene más de una pieza).
9. ¿En qué año fundaron Roma?
10. ¿Cuándo comienza la conquista romana?
11. ¿A orillas de qué mar se desarrolló el Imperio?
12. ¿Qué utilizaron para conquistar todo el territorio?
13. Cita 5 grandes ciudades conquistadas por los romanos.
14. ¿Cómo se llama el último emperador romano?
15. Más información sobre el hallazgo (uso de Internet o libros).
16. Realiza una línea cronológica de la duración del Imperio romano.
17. Dibujo del material.

CUADRANTE B

1. Medidas del Hallazgo.
2. Años aproximados.
3. Material del que está hecho.
4. Descripción física.
5. Para qué servía.
6. Dónde se localizaba.
7. Partes que lo componen (si tiene más de una pieza).
8. ¿Contra qué pueblo se enfrentaron los romanos en la Península?
9. ¿Qué zona de la Península fue la más difícil de conquistar?
10. ¿Cuántos años duró la conquista?
11. ¿Quién fue Viriato?
12. ¿Cómo se organizó la Península tras la conquista?
13. Más información sobre el hallazgo (uso de Internet o libros).
14. Realiza una línea cronológica desde el comienzo de las guerras púnicas hasta la conquista completa de Hispania.
15. Dibujo del material.

CUADRANTE C

1. Medidas del Hallazgo.
2. Años aproximados.
3. Material del que está hecho.
4. Descripción física.
5. Para qué servía.
6. Dónde se localizaba.
7. Partes que lo componen (si tiene más de una pieza).
8. ¿Hay algún acueducto en España actualmente? ¿Dónde se encuentra?
9. Tres Dioses romanos y qué simbolizaban.
10. ¿Cómo evolucionó la religión romana?
11. ¿Qué significa politeístas?
12. ¿Qué significa monoteístas?
13. Más información sobre el hallazgo (uso de Internet o libros).
14. Dibujo del material.

CUADRANTE D

1. Medidas del Hallazgo.
2. Años aproximados.
3. Material del que está hecho.
4. Descripción física.
5. Para qué servía.
6. Dónde se localizaba.
7. Dibujo de hallazgo.
8. Partes que lo componen (si tiene más de una pieza).
9. En qué se diferencian.
10. Qué similitudes tienen.
11. ¿Cuáles son las principales partes de la ciudad?
12. ¿Para qué sirve cada una?
13. ¿Cuáles son las principales partes de una casa en el campo?
14. ¿Para qué sirve cada una?
15. Más información sobre el hallazgo (uso de Internet o libros).
16. Dibujo del material.

CUADRANTE E

1. Medidas del Hallazgo.
2. Años aproximados.
3. Material del que está hecho.
4. Descripción física.
5. Para qué servía.
6. Dónde se localizaba.
7. ¿En qué se diferencian?
8. ¿Personas de qué clase social vivía en cada una?
9. Partes que lo componen (si tiene más de una pieza).
10. Más información sobre el hallazgo (uso de Internet o libros).
11. Dibujo del material.

ANEXO 8. SIMULACIÓN DE YACIMIENTO EN EL AULA



ANEXO 9. FIGURA DEL ACUEDUCTO (elaboración propia)

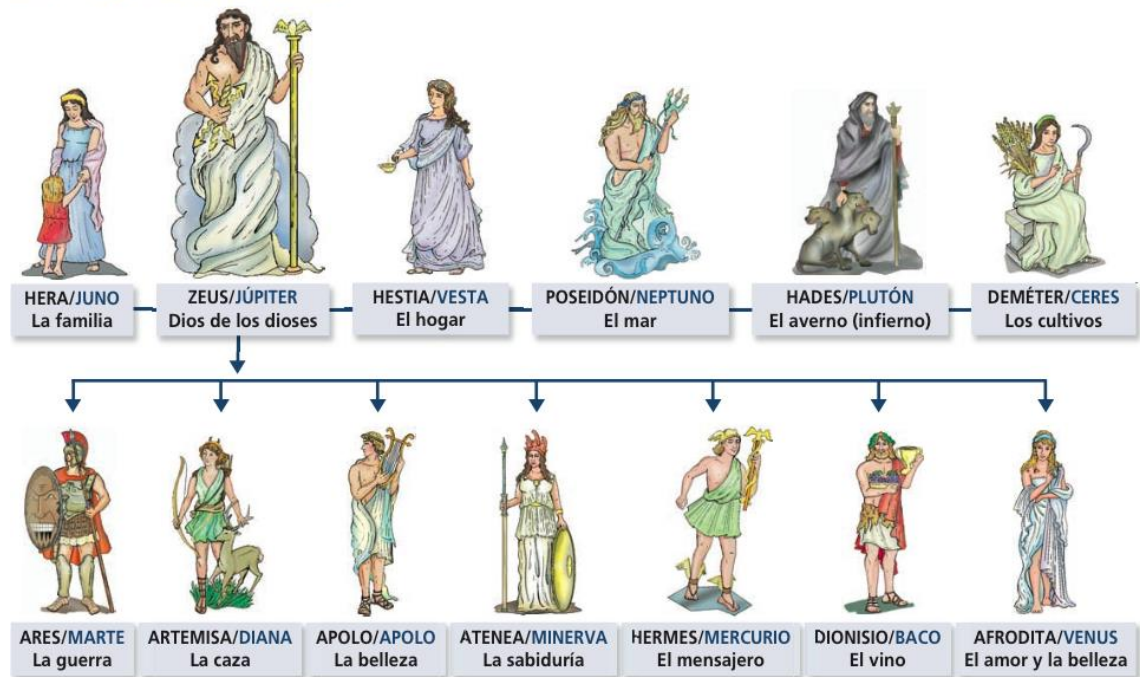


ANEXO 10. FIGURA DEL TEMPLO (elaboración propia)



ANEXO 11. ESQUEMA DE DIOSES ROMANOS

LOS DIOSES GRIEGOS Y ROMANOS



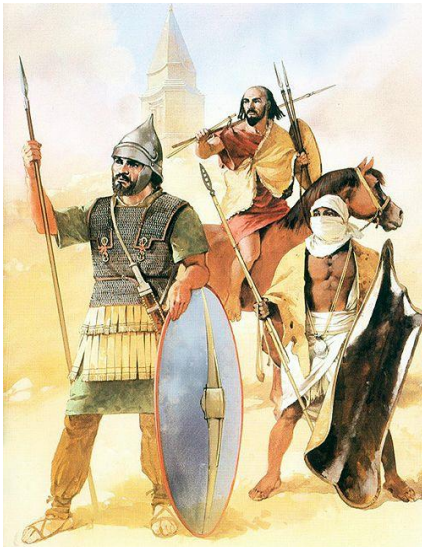
ANEXO 12. FIGURA DE LA CONQUISTA DEL IMPERIO ROMANO POR EL MEDITERRÁNEO (elaboración propia)



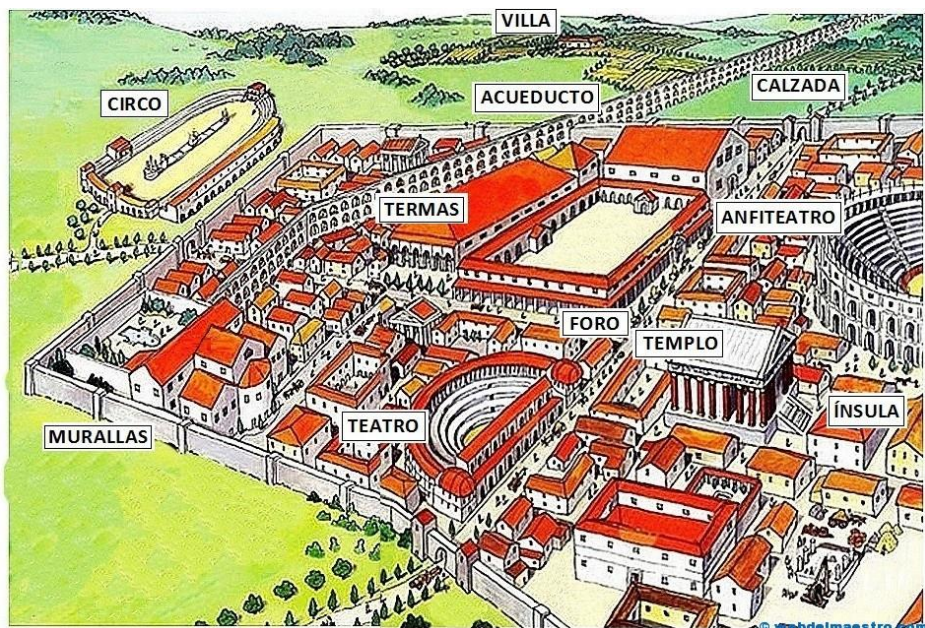
ANEXO 13. FIGURA DE LA CONQUISTA DE HISPANIA (elaboración propia)



ANEXO 15. IMÁGENES LEGIONARIOS, CARTAGINESES Y BANDERA ROMANA



ANEXO 16. DIBUJO DE UNA CIUDAD Y SUS PARTES



ANEXO 17. DIBUJO CASA DE CAMPO Y SUS PARTES



| | | |
|----------|---------|---------|
| VIVIENDA | ESTABLO | MOLINO |
| CULTIVO | CORRAL | GRANERO |

ANEXO 18. DIBUJOS *DOMUS* E *INSULAE*

DOMUS ROMANA



ANEXO 19. TEXTOS QUE ACOMPAÑAN A ALGUNAS ACTIVIDADES

En el año 753 a.C las tribus que vivían en la península itálica se fusionaron y fundaron Roma.

Después, comenzaron a conquistar las tierras del Mar Mediterráneo. Grandes ciudades como Jerusalén, Alejandría, Atenas, Marsella, Zaragoza, Mérida, Cartagena, o Cartago cayeron ante la supremacía de las legiones romanas.

Estas civilizaciones intentaron expulsar a los ejércitos romanos, pero no tuvieron fortuna.

Gracias a sus legiones, el Imperio Romano conquistó gran parte del mundo, hasta el año 476 d.C en el que Rómulo Augusto fue el último emperador romano.

...Y en ese momento, naves con estandartes rojos fueron divisadas desde la orilla de la playa. Los nativos de la península no encontraban sentido a estos nuevos viajeros. Era el año 218 a.C y fue en ese momento, a orillas del Mar Mediterráneo, donde comenzó la expansión del Imperio romano por la península.

Lo primero en conquistar fueron estas playas, las bañadas por el Mediterráneo.

Posteriormente, los legionarios se adentraron en el interior de la península pero encontraron resistencia de manos de los cartagineses, esos habitantes de la península.

Finalmente, llegaron al norte del territorio. Esta zona fue la más fuerte y la que más costó conquistar. Hombres como Vriato lucharon para proteger a sus familias y su modo de vida. No obstante en el año 19 a.C la península cayó a manos de Roma y pasó a llamarse Hispania. En ese momento finalizaron las Guerras Púnicas

La nueva Hispania a manos de los romanos, tuvo que modificar su cultura, religión y sociedad.

Organizaron el territorio en provincias: Bética, Tarraconense, Lusitania, Gallaecia y Cartaginense. Estas provincias estaban regidas por un gobernador.

También fue implantado el derecho romano, base de leyes actuales.

ANEXO 20. RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DEL CUADERNO DE CAMPO

| | 3 (Muy bien) | 2 (Regular) | 1(Mal) |
|---|--|--|---|
| Claridad en sus contenidos | Los contenidos se han presentado de forma clara. | Algunos contenidos se han presentado de forma clara. | Los contenidos no se han presentado de forma clara. |
| Orden de los descubrimientos | Los contenidos se han presentado de forma ordenada. | Algunos contenidos se han presentado de forma ordenada. | Los contenidos no se han presentado de forma ordenada. |
| Creatividad | Todo el cuaderno de campo está diseñado de forma creativa. | Parte del cuaderno de campo está diseñado de forma creativa. | El cuaderno de campo no está diseñado de forma creativa. |
| Originalidad en la elaboración | Todo el cuaderno de campo está diseñado de forma original. | Parte del cuaderno de campo está diseñado de forma original. | El cuaderno de campo no está diseñado de forma original. |
| Apartados completados con: <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo del hallazgo - Ficha técnica - Información relevante | El cuaderno de campo ha sido completado en su totalidad. | El cuaderno de campo ha sido completado parcialmente. | El cuaderno de campo no ha sido completado en su totalidad. |

ANEXO 21. RÚBRICA PARA LA CORRECCION DE LA ACTITUD DEL ESTUDIANTE

| | 3 (Muy bien) | 2 (Regular) | 1 (Mal) |
|---|--|--|--|
| Comportamiento del alumno | El comportamiento del alumno ha sido muy bueno. | El comportamiento del alumno ha sido regular. | El alumno ha tenido un mal comportamiento. |
| Grado de empatía | El alumno conecta muy bien con sus compañeros. | El alumno no llega a conectar con sus compañeros. | El alumno no conecta con sus compañeros. |
| Grado de participación en las sesiones | El alumno participa activamente en todas las sesiones. | El alumno no participa en todas las sesiones de manera activa. | El alumno no muestra una actitud participativa durante las sesiones. |
| Grado de compañerismo | El alumno ayuda al resto de sus compañeros durante todas las sesiones. | El alumno ayuda en algunas ocasiones a sus compañeros. | El alumno no ayuda al resto de sus compañeros durante las sesiones. |